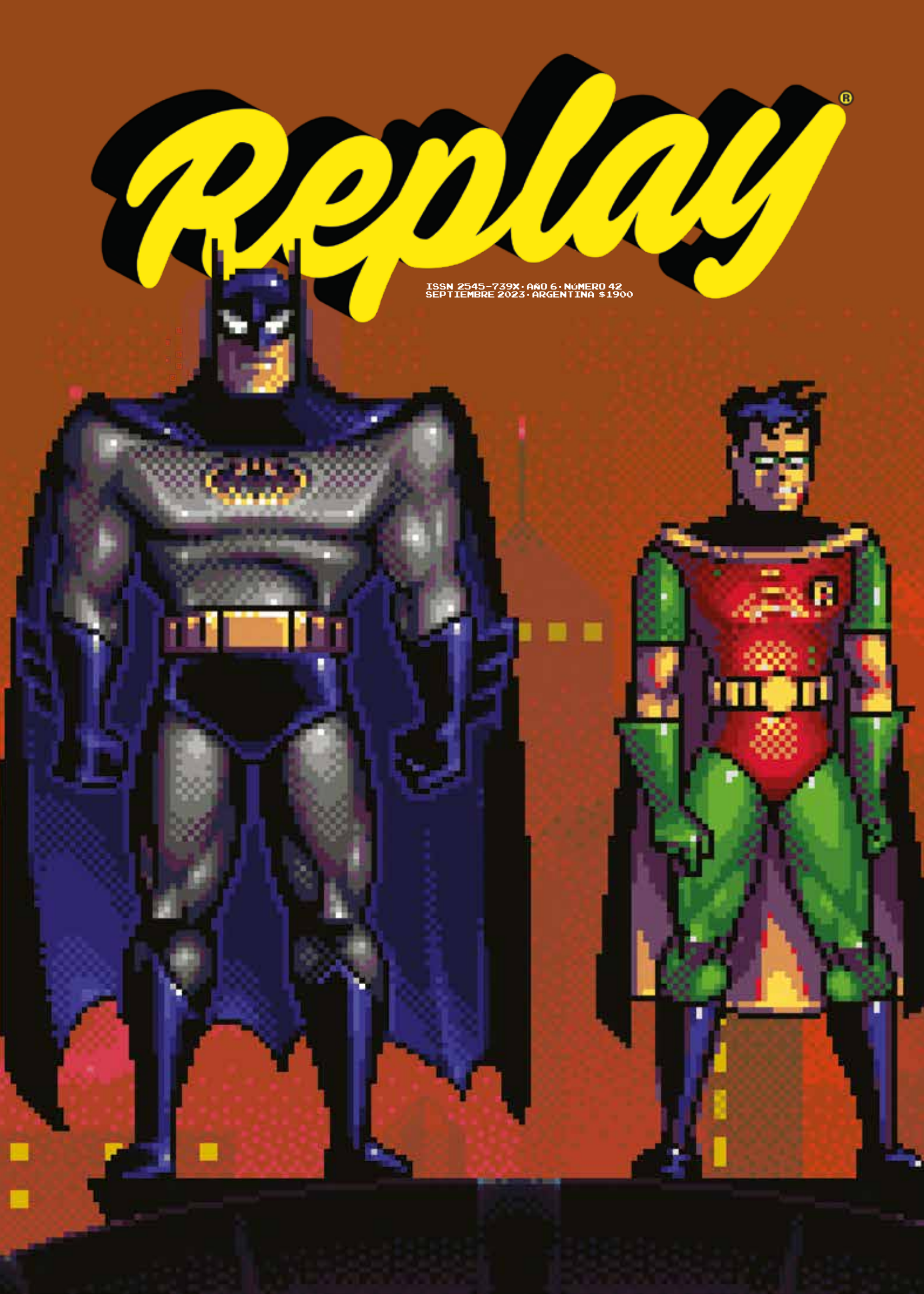
Replay®

ISSN 2545-739X · AÑO 6 · NÚMERO 42
SEPTIEMBRE 2023 · ARGENTINA $1900



REVISTAREPLAY.COM.AR

CHUS IOR FAITER

Hay una barrera insondable que permea nuestro acceso al mundo de los videojuegos –mucho más imperante en el de los videojuegos retro–: la lingüística o idiomática. Aprender a jugar siendo hablantes de español ha tenido históricamente el condicionante de que, si el juego tenía texto, había que arreglárselas para sacarles todo el jugo posible a las representaciones pictóricas.

Sobran los ejemplos de intentos desesperados de sobreponerse a esta barrera: el editor de esta revista confesó haber jugado por primera vez al *Pokémon Gold* en japonés al no poder esperar la versión en alguna lengua occidental para probarlo.

Pero una de las cosas más interesantes de este fenómeno tiene que ver con la naturalización de estos esfuerzos. Lo hicimos sistemáticamente porque la exposición a la lengua extranjera en pantalla fue muy temprana. Incluso, de tan temprana, es probable que ni siquiera domináramos bien el español todavía. Y eso no solo nos genera una suerte de extrañamiento cuando nos enfrentamos a un juego traducido a nuestra lengua materna, sino que además, conceptualmente, hay acciones o entidades que conocimos en lengua extranjera y difícilmente encontremos justa alguna traducción.

De esa imposibilidad solo se sale con creatividad: prefiero mil veces un neologismo como *dashear* antes que *lanzarse* o cualquier falso equivalente castellano. Y es que, como fieles hablantes de rioplatense, cuna del *vesre* y el lunfardo, antes que negociar un significado, siempre elegimos manipular la gramática. Indudablemente, nuestra propia tradición morfológica nos asegura que a la lista de *switchear* y *(e)sprintear* le seguiremos sumando monstruos que horroricen a la RAE.

▶ SOFÍA CHECCHI

equipo Replay | Año 6 · Nº42
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · TERCERA ÉPOCA · Septiembre 2023

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactorxs:** Camila Chávez, Carlos Andrés Maidana, Sofía Checchi, Emmanuel Firmapaz, Enrique D. Fernández, gBot **Corrección:** Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun.

El editor no puede aceptar responsabilidad por pérdida o daño en el correo de cualquier material no solicitado. Los derechos de autor sobre todo el texto y la puesta en página pertenecen a REPLAY. Está prohibida la reproducción total o parcial de cualquier elemento de esta revista sin el permiso escrito por parte del editor. Todos los derechos de autor son reconocidos y utilizados específicamente con el propósito de la crítica y la reseña. Si bien la revista ha puesto todo su esfuerzo en asegurarse de que toda la información sea correcta al momento de imprimirse, los precios y la disponibilidad pueden tener modificaciones. Esta revista es totalmente independiente y no está afiliada de ninguna forma a las compañías mencionadas en su interior. Si envía material a REPLAY por correo, e-mail, red social o cualquier otro medio, automáticamente le concede a REPLAY una licencia irrevocable, perpetua y libre de regalías para utilizar los materiales en todo su porfolio, de forma impresa, online y digital, y para distribuir los materiales a actuales y futuros clientes. Cualquier material que envíe es enviado bajo su propio riesgo y, si bien se toman todos los cuidados, ni REPLAY ni sus empleados, agentes o subcontratistas serán considerados responsables por daño o pérdida. Las colaboraciones son ad honorem. REPLAY®. Derechos reservados. El nombre REPLAY y el logo son marcas registradas por Juan Ignacio Papaleo. ISSN 2545-739X.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de septiembre de 2023.

REVISTAREPLAY.COM.AR

Revista Replay @revista_replay revistareplay

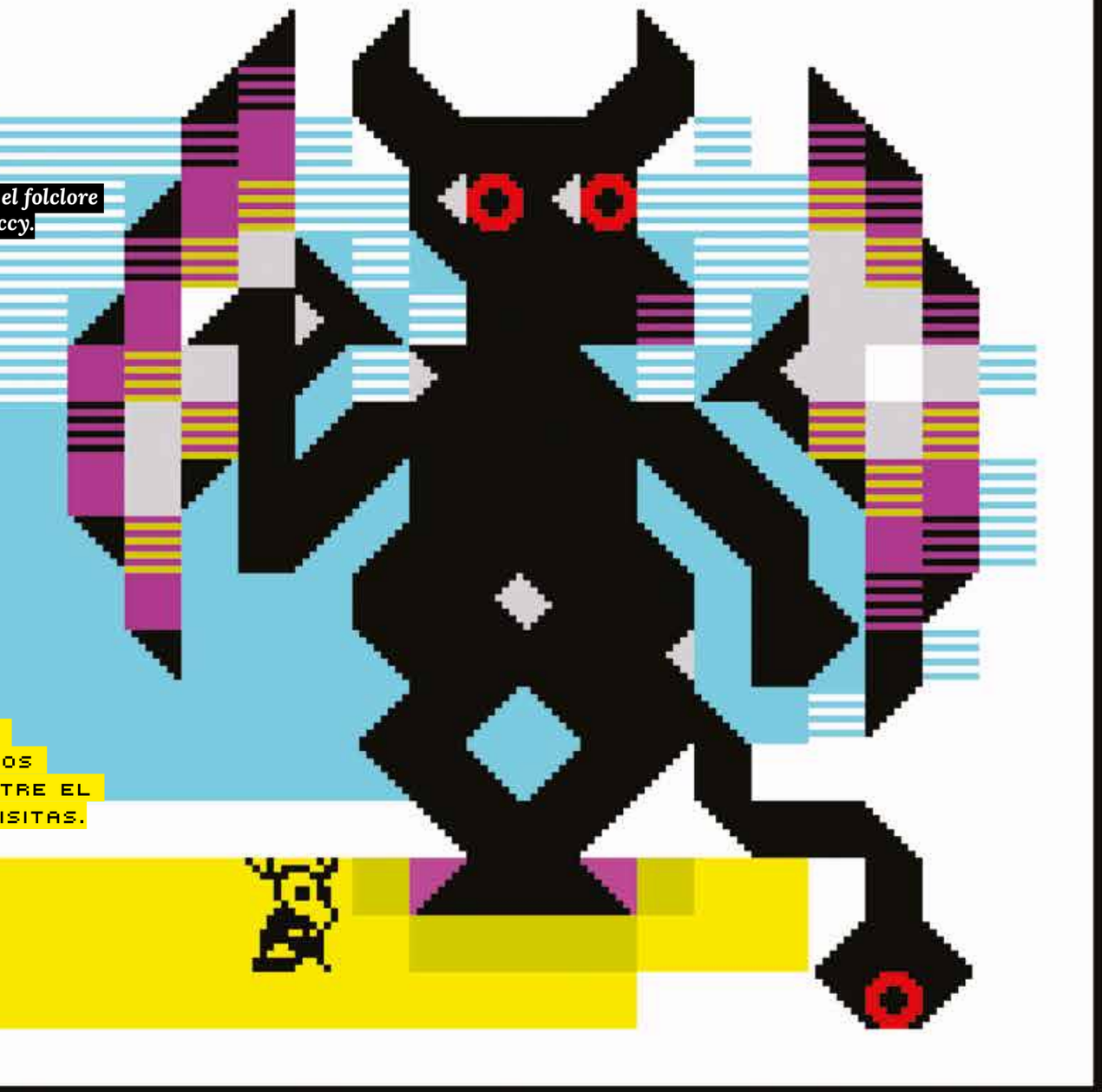
Nuestros videos son producción de *Replay* junto a: bocha-tv.net

LOST ON THE SEA FOG LITTLE ONE?

MITOLOGÍA BRASILEÑA EN LA SPECTRUM

Charlamos con el desarrollador Amaweks sobre su nuevo juego, Bruxólico, que mezcla el folclore local y la obsolescencia programada para crear un maravilloso platformer para la speccy.

POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN



Muchas veces solemos hablar con colegas sobre la necesidad de utilizar el lenguaje del videojuego para contar historias locales que todavía no fueron jugadas. Justamente, "bruxólico" es un neologismo que mezcla el concepto de bruja y diabólico, creado por Franklin Cascaes, artista y estudioso del folclore de la isla de Santa Catarina, en el estado de Florianópolis. En el año 46 viajó allí y recopiló en sus cuadernos muchas historias, relatos orales y tradiciones de los residentes descendientes de colonos de las lejanas islas de los Azores, unos apéndices del imperio ultramarino de Portugal. Paulo Amaweks, artista y desarrollador de *Bruxólico*, retoma el trabajo de Cascaes y crea una obra hermosa en pixel art de 8 bits. "Cascaes creó piezas de arcilla, dibujos e historias cortas a partir de los relatos que recopiló. Junto con otros artistas locales y mis padres, que también eran folcloristas, fueron quienes me inspiraron para crear el juego", nos cuenta Amaweks.

De esta manera, el arte del juego remite constantemente a un folclore oscuro, donde nuestro personaje es una mezcla de buey y bruja que emerge de un pozo de agua sin fondo y es conocido oportunamente como Ghost Ox (buey fantasma). A partir de allí deberemos sortear distintos escenarios dibujados como solo un artista que maneja bien las limitaciones de la Spectrum puede hacer. La utilización de los colores, los efectos logrados entre los fondos y las interacciones entre el jugador son simplemente exquisitas. De pronto estamos saltando plataformas y esquivando demonios, esqueletos o extrañas criaturas de la noche y luego el fondo se transforma en un boss inmenso con forma de cocodrilo en un glorioso píxel de la speccy. De todas maneras, al mirar con ojo fino los píxeles e imágenes que se arman, muchas parecen emular el estilo PETSCII de las Commodore, lo cual resulta muy atractivo, ya que no desentona ni queda mal, sino lo contrario, se siente natural..., casi como si fuera una C64 pero en una Spectrum.

El juego mezcla distintos estilos de sidescrollers. Tenemos escenarios por "salas" –muy común en los juegos de Spectrum– donde no hay scrolling, pero también momentos en los que sí lo hay y debemos esquivar frenéticamente a los enemigos que se nos avecinan. También hay un *stage* hermosamente logrado donde nos hallamos en la oscuridad y solo vemos unos pocos píxeles alrededor de nuestro buey macabro. Pero... ¡aún hay más! Amaweks incorporó un nivel shooter, al mejor estilo de *The Adventures of Batman & Robin*, aunque, claro, con las limitaciones de la máquina. Justamente son las limitaciones las que motivan al autor a trabajar con la Spectrum: "Hay un factor político y estético. Siempre me ha gustado utilizar 'chatarra', 'basura', materiales baratos y accesibles, en la construcción de mis obras de arte. Sigo la línea del Manifiesto de Arte Anacrónica, donde se plantea utilizar los residuos materiales e inmateriales procedentes de las metrópolis como materia prima para obras de arte. Cuando hago un nuevo juego para un sistema obsoleto, también estoy trabajando con estos conceptos, buscando crear arte anacrónico, con esta materia prima 'obsoleta', además de cuestionar la obsolescencia programada", nos cuenta Paulo, que evidentemente también es un cyberciruja y no lo sabía.

LA UTILIZACIÓN DE LOS COLORES, LOS EFECTOS LOGRADOS ENTRE LOS FONDOS Y LAS INTERACCIONES ENTRE EL JUGADOR SON SIMPLEMENTE EXQUISITAS.

En definitiva, estamos ante un juegazo de la Spectrum, con un estilo gráfico y música increíbles, que cuenta con todo un universo y lore expandido en un libro en formato PDF y en archivos de audio para escuchar mientras se lo juega. Pueden adquirir *Bruxólico* u otros juegos de Amaweks en amaweks.itch.io.

VIVIMOS EN UN MUNDO DE POKECARTÓN

Pokémon Trading Card Game *llegó a la consola de Game Boy en Switch Online, y nada como jugar cartones virtuales otra vez.*

POR EZEQUIEL VILA

El pasado 8 de agosto, Nintendo y The Pokémon Company sorprendieron con la subida a la consola de Game Boy en el servicio de Switch online de *Pokémon Trading Card Game*, el juego de 1996 que adapta el juego de cartas basado en el juego de Game Boy de 1995. ¿Confuso? Sí, pero también hermoso. Además de ser una oportunidad para que el nostálgico que todavía tiene sus cartitas guardadas en una caja de zapatos pueda volver a despuntar el vicio, es una accesible (y peligrosa) aproximación para el que nunca jugó este juego de cartas.

Este *spin off* es una mezcla bizarra entre RPG y juego de cartas en el que debemos competir contra 8 líderes de gimnasio (mmmm, me suena), un grupo selecto de entrenadores de élite (mmmm, me recontra suena) y nuestro rival (no se les caía una idea) para obtener las cinco cartas legendarias (versiones muy poderosas de los cartones de Articuno, Zapdos, Moltres y Mewtwo). El juego cuenta con un total de 210 cartas que corresponden a las primeras tres expansiones del TCG original (Base, Jungle y Fossil) más 18 exclusivas diseñadas específicamente para la versión de Game Boy.

Más allá de la fórmula clásica, es un abordaje interesante al mundo Pokémon que cobra especial relevancia a la luz de lo que la franquicia terminó siendo. La posibilidad de volver a jugar indefinidamente contra cualquier NPC y no tener que ir nunca a un centro pokémon le da al juego un dinamismo inusitado para el jugador regular de la serie principal.

Pokémon Trading Card Game, además, fue un juego completamente pionero en el género. El *Shandalar*, la adaptación de *Magic: The Gathering* (ver **Replay** nº 36), recién vería la luz en 1997 y desde entonces cientos de juegos similares han visto la luz, cuando no se han convertido en mecánicas subsidiarias de grandes RPG (como el Triple Triad del *Final Fantasy VIII* o el *Gwent* del *Witcher*, por solo mencionar dos ejemplos célebres).

Existe una secuela que adapta los siguientes sets (que incluyen pokémones de la segunda generación) que, lamentablemente, nunca fue lanzada fuera de Japón. ¿Se vendrá el año que viene? Solo Arceus lo sabrá.

▪ ME CORTARON EL CABLE

SIN UN SISTEMA DE CABLE LINK IMPLEMENTADO, ESTA VERSIÓN NO SOPORTA DUELOS NI INTERCAMBIO CON OTROS JUGADORES. TAMPOCO PARECE QUE SE VAYA A IMPLEMENTAR A FUTURO, YA QUE THE POKÉMON COMPANY FINALMENTE (Y DESPUÉS DE DOS AÑOS DE DEMORA) LANZÓ SU NUEVA PLATAFORMA ONLINE PARA JUGAR SU TCG: *POKÉMON TRADING CARD GAME LIVE*.

EL JUEGO CUENTA CON 18 CARTAS EXCLUSIVAS DISEÑADAS ESPECÍFICAMENTE PARA LA VERSIÓN DE GAME BOY.

▶PLAYER ONE

MARCO ROSSI

El hacker devenido soldado para luchar contra el totalitarismo, los alienígenas y lo que venga. ¡Evimachinga!

POR EZEQUIEL VILA

Además de tiros, quilombo y humor, el *Metal Slug* tiene una historia y un protagonista. Cuando, en el año 2028, el general Donald Morden traicionó todos sus principios y organizó un golpe de estado contra el gobierno mundial, las fuerzas del ejército regular se cansaron de pelear batalla tras batalla contra quien había sido su líder anterior. Pero todo cambió cuando la fuerza comando del Escuadrón Peregrino empezó a librar una serie de misiones estratégicas para debilitar a los principales miembros del ejército rebelde de Morden.

A la cabeza de esta fuerza de élite ascendió el teniente primero Marco Rossi, un genio de las computadoras que, cuando joven, se había metido en líos con las fuerzas armadas por crear un virus que casi les había hecho estallar espontáneamente unas cuantas ojivas nucleares. Este italoamericano nacido en Idaho había estudiado en la Universidad de Tecnología Militar Especial en Estados Unidos, así que no sorprendió cuando decidió unirse al Escuadrón Peregrino, lejos de la influencia de Morden y de los corruptos líderes del alto mando del gobierno mundial, destacándose por su duro entrenamiento y llegando a convertirse en teniente primero y líder del equipo. Bajo su comando, y con la ayuda de su fiel compañero Tarma Roving, las abatidas fuerzas del ejército regular fueron ganando fuerzas, liberando a varios de sus cautivos barbudos y pelilargos, hasta derrotar con sus propias balas al general Morden.

Pero la paz no duró mucho (dos días, literal) y las fuerzas restantes del ejército rebelde se las arreglaron para liberar a su apresado jefe. A pesar de que Marco había pedido el (merecido) retiro, el gobierno mundial se lo negó y lo ascendió a mayor para que volviera a calzarse los guantes y el chaleco rojo. Así partió nuevamente a buscar al prófugo Morden por el mundo, esta vez acompañado (además de Roving) por las oficiales de inteligencia Fiolina Germi y Eri Kasamoto.

Lamentablemente para el buen Marco, la guerra y el deber de un soldado de la libertad nunca terminan y tuvo que seguir dedicándose al negocio de llenar de plomo a soldados, momias, aliens, experimentos genéticos y un largo etcétera por varias secuelas más.

A diferencia de otros personajes de SNK, lxs muchachxs de *Metal Slug* no llegaron al *King of Fighters* (más allá de algún cameo), pero Marco sí se pudo agarrar a bifes en el *NEO GEO Battle Coliseum*.

FICHA TÉCNICA

NOMBRE: MARCHINUS DENNIS ROSSI
APODOS: "MARCO", "INTELLIGENT SOLDIER"
FECHA DE NACIMIENTO: 13 DE ABRIL DE 2005
LUGAR DE NACIMIENTO: IDAHO, EE. UU.
ALTURA: 1,80 M
PESO: 75 KG
RANGO MILITAR: MAYOR
HOBBY: LA COMPU

CUANDO JOVEN, SE HABÍA METIDO EN LÍOS CON LAS FUERZAS ARMADAS POR CREAR UN VIRUS QUE CASI LES HABÍA HECHO ESTALLAR ESPONTÁNEAMENTE UNAS CUANTAS OJIVAS NUCLEARES.

POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN

5 JUEGOS DE CÓDIGO LIBRE PARA INSTALAR EN CUALQUIER COMPU.

Mayormente desconocidos, los juegos opensource vienen dando pelea desde hace varias décadas. Entre ports con infinitas mejoras y clones de todo tipo, les dejamos una lista con un buen paneo de juegos de la escena del software libre.

5 | OPENTRANSPORT TYCOON DELUXE (2009)

El *Transport Tycoon* es un clásico simulador de Microprose, puntualmente de Chris Sawyer, que salió en el 93 y prontamente tuvo su mejora en la versión que le agrega el *Deluxe*. A mediados de los 90, la comunidad comenzó a parchearlo. Pero la magia comenzó realmente cuando se le hizo ingeniería inversa al original y se lo liberó en 2002: nacía *Open Transport Tycoon Deluxe*, que incorpora una cantidad de mejoras que serían imposibles en su versión privativa. Se sumaron servidores online para jugar con otras personas y una friolera de recursos nuevos, cadenas productivas y formas de distribuir las mercaderías, entre otras cosas.

4 | WIDELANDS (2002)

Si te gustan los juegos de estrategia lentos, de puro micromanagement y planificación industrial (?), este es tu juego. Claramente estamos ante un clon de *Settlers II* y *III*, pero con el agregado que el opensource le da: complejización de las cadenas productivas, más opciones de multijugador, árboles de tecnología mejorados, más arte gráfico y sonoro, entre tantas mejoras.

3 | SUPERTUXKART (2008)

Con claras reminiscencias al juego de los policías de la N, *SuperTuxKart* nos presenta a todo el universo de las mascotas del opensource: el pingüino Tux de Linux, el burrito del eMule, el ñu de Stallman y toda la fauna que puebla el mundo del software libre, ¡incluso el referí de la carrera es el logo de Thunderbird! Más allá de esas ñoñadas, es un maravilloso juego de carreras en 3D, con niveles muy divertidos, powerups y mecánicas entretenidas, modo multiplayer en una PC o en una LAN, ¡una delicia para jugarlo en el gran Cyber²Ciruja!

2 | CATACLYSM: DARK DAYS AHEAD (2013)

Heredero del histórico roguelike opensource *Cataclysm*, que, tras estar abandonado un tiempo, fue forkeado para transformarse en esta maravilla del género. El original nos sumergía en un mundo ASCII postapocalíptico similar al *Fallout*, pero previo a su salida. En este remake se incorporan gráficos simples para mostrar el ambiente y nuestro personaje, y se complejiza aún más el juego: los mundos son procedurales, pero además, la línea temporal puede ser continuada aun luego de la muerte de nuestro personaje, si es que queremos seguir jugando. Una joya que deben probar.

1 | RVGL (CIRCA 2010)

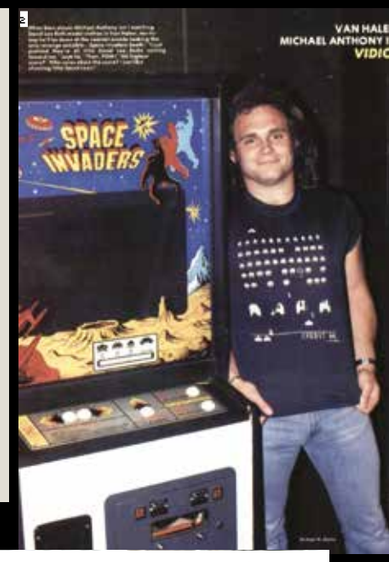
La comunidad que se formó en torno al *Revolt* (1999) perduró más allá de la caída de Acclaim (en 2004), parcheando y mejorando el juego. Pero finalmente, desde hace varios años ya tenemos *VGL*, un port opensource, compatible con el juego original, manteniendo los modos multiplayer online y local, agregando varios modos, autos, powerups e infinidad de cosas. Es una exquisita adaptación del clásico jueguito de autos, con la facilidad que otorga tener una versión libre disponible para instalar así nomás, en casi cualquier compu de hace 20 años. Diversión 100% garantizada.

▪ APT INSTALL MÁS JUEGOS

HAY UNA INFINIDAD DE JUEGOS OPENSOURCE. MAYORMENTE PORTEOS O CLONES DE JUEGOS ORIGINALES. OPENRA PERMITE JUGAR ONLINE A LOS CLÁSICOS DE WESTWOOD: *COMMAND AND CONQUER*, *RED ALERT* Y *DUNE* 2000. *OPENDUNE* AGREGA ALGO IMPENSADO: UN MODO MULTIPLAYER AL PADRE DE LOS RTS. *0 A.D.* ES UN TREMENDO JUEGO 3D DE ESTRATEGIA SIMILAR AL *AGE OF MYTHOLOGY*. DESPUÉS TENEMOS EL INFINITO UNIVERSO DE FPS CON EL MOTOR DE *QUAKE*: EL *XONOTIC* ES DE LOS MEJORES FPS ONLINE; EL *WARSOW* TIENE UN ESTILO CARTOONY MARAVILLOSO Y *URBAN TERROR* ES EL COUNTER DE LAS CONECTAR IGUALDAD CON HUAYRA 3.

PLANETA JUEGOS

Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.



1_ LA FUNDACIÓN IDA –INVESTIGACIÓN EN DISEÑO ARGENTINO– LANZÓ EN CONJUNTO CON LA EMPRESA NEWSAN EL LIBRO *FABRICAR FUTURO*. DENTRO DE ESTA INVESTIGACIÓN Y RECOPILACIÓN, ENCONTRAMOS EL TELEVISOR NOBLEX MICRO 14, QUE INCLUÍA LA PLACA PARA CUATRO JUEGOS SIMILARES AL *PONG* –FÚTBOL, TENIS, PELOTA A PALETA Y ENTRENAMIENTO INDIVIDUAL–. DESARROLLADO EN SIMULTÁNEO AL LANZAMIENTO GLOBAL DE LA ATARI 2600, EN 1977. SI SE PUDO, SE PUEDE. 2_ MICHAEL ANTHONY, BATERISTA DE VAN HALEN, SIENDO RETRO ANTES DEL RETRO CON UNA REMERA DE *SPACE INVADERS*. 3_ FOO FIGHTERS NO SE PIERDE UNA Y, POR SUPUESTO, ¡CÓMO NO VAN A TENER UN PINBALL! LA FAMILIA STERN LES HIZO EL SUEÑO REALIDAD. 4_ LA GENTE DE VIDEOMUNDO ANDABA UN POCO CONFUNDIDA PIDIENDO QUE DEVOLVIERAN REBOBINADO UN CARTUCHO DE ATARI. ¿CÓMO LO CHEQUEARÍAN?

MS-DOS · CORE DESIGN · 1990

Antes de ser adquirida por Eidos y conocer el éxito con *Tomb Raider*, Core Design tuvo su pequeña historia. Fundada en 1988 en Derby, en el corazón de Inglaterra, su principal objetivo era llegar al mercado de las home computers, especialmente al orgullo inglés de la Spectrum. En esos primeros años desarrollaron, entre otros juegos, el *Rick Dangerous*, un plataformero de pantallas (no me vengas a pedir side-scrolling) protagonizado por el hombre del título, un aventurero símil Indiana Jones pero con la dentadura un poco más polémica. Dos años después, le darían continuidad en *Rick Dangerous 2* (esta vez también en DOS), donde el héroe británico se calzaba una capa tipo Superman y cambiaba su revólver por una zapper al mejor estilo Flash Gordon. Otro robo para la corona.

POR EZEQUIEL VILA

CHIPTUNE MAGICHE CON KENOBIT

Luego de finalizada la megagira de Zona Warpa, nos tomamos un tiempo para conversar con el amigo Fabio Kenobit sobre chiptune, underground, videojuegos y hacktivismo.

POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN

A Fabio lo conocí en diciembre del año pasado, cuando, luego de su viaje por el sur argentino, aprovechó para venir a visitar a sus amigos en Buenos Aires, pero fundamentalmente para estar presente en el Torneo de Nave Arcade. Enseguida pegamos muchísima onda, ya fuera por su pasión por el chiptune, el hacktivismo y el software libre o por su origen italiano tan pegado a mi historia familiar. Aprovechamos estas páginas de *Replay* para indagar más sobre él y la escena en Italia.

Contanos un poco de vos, ¿a qué te dedicas, dónde vivís y cómo comenzó tu relación con los videojuegos?

Soy Fabio Bortolotti, alias Kenobit. Vivo y respiro videojuegos desde que era un niño; me enamoré a los 3 años, en un balneario en las costas de Liguria, donde había un arcade pirata de *Circus Charlie*, y desde entonces nunca los he abandonado. A los 20 años empecé a escribir en las que entonces eran las principales revistas de papel dedicadas a los videojuegos en Italia. Escribí en las revistas oficiales de Xbox y Nintendo, pero también en las históricas dedicadas al mundo de la PC, como *Giochi per il Mio Computer* y *The Games Machine*. Cuando la prensa escrita tuvo una muerte violenta, me pasé a las traducciones. Traduje docenas de juegos AAA, desde *Far Cry* hasta *StarCraft*, pero también muchos indies como *Return of the Obra Dinn* y *Thimbleweed Park*. Mientras tanto, siempre he tocado con mi Game Boy, llevando mi música de 8 bits por todo el mundo. Últimamente, en parte debido a mis posiciones antitrabajo y en parte debido a la erosión de derechos causada por el uso de la traducción automática en la industria, me he ido alejando de la localización para centrarme principalmente en la música y en la organización de eventos culturales y/o militantes.

¿Cuándo y por qué comenzaste a hacer música chiptune?

Empecé a tocar con la Game Boy en 2008-2009, poco después de que mi última banda punk se disolviera. Conocí la escena italiana de los 8 bits, por aquel entonces reunida en torno a la comunidad micromusic.net, un poco por casualidad. Me enamoré al instante de aquel mundo: por un lado, tenía raíces en la contracultura y la escena rave (algo que, en mi opinión, falta por completo en Estados Unidos, donde el chiptune ha perdido rápidamente su carga subversiva y se ha convertido en un género inofensivo y aburrido sin potencial político); por otro, vivía del ethos hacker. Yo era un principiante, pero todxs lxs artistxs de la época me recibieron con los brazos abiertos, revelándome sus "secretos". ¡El conocimiento quiere ser libre! Con esta mentalidad, organizamos decenas de fiestas y tocamos por medio mundo. Amigos como arottenbit, Pablito el Drito, Tonylight, Buskerdroid y Mat64 cambiaron mi vida. Tantos años después, siguen siendo hermanos. Irónicamente, la escena chiptune internacional siempre ha ignorado un poco a Italia, pero no nos importaba. Nadie lo sabe porque, en lugar de anunciarnos en Facebook, hacíamos panfletos en conciertos de punk, pero ¡Milano Chiptune Underground fue una de las mayores fiestas recurrentes de chiptune de Europa!

Entiendo que en Italia hubo mucha escena de Commodore. Donde estuvieron la Commodore y las home computers hubo juegos piratas. ¿Tenés registro de cómo era la escena de crackers y warez en Italia?

Ah, ¡buena pregunta! Italia y la piratería tienen una larga historia de amor, y en los tiempos de la C64 vivíamos en un delicioso vacío legal. La ley de derechos de autor aún no abarcaba explícitamente el software, por lo que la piratería se producía tan libremente que no se percibía como tal. En los años 80 aparecían regularmente en los quioscos publicaciones que incluían un casete con muchos juegos pirateados. Normalmente se sacaban de Inglaterra, se traducían de forma amateur (con resultados a veces demenciales) y se publicaban descaradamente. A veces los casetes contenían obras maestras; otras, variaciones y hacks de juegos existentes; otras veces, juegos hechos con SEUCK (Shoot-'Em-Up Construction Kit) o en BASIC. Todo era perfecta y oficialmente legal. El fenómeno tuvo tal éxito que en su momento de mayor apogeo salieron decenas de publicaciones al mes, dedicadas también a otras plataformas, como la MSX y la ZX Spectrum. Existe un bonito proyecto para preservar estas publicaciones, con scans, archivos .prg y .taps de la época, en el sitio edicola8bit.com.

¿Cómo es la escena del retroindie en Italia? ¿Hay circuitos de videojuegos independientes y no comerciales? ¿Hay arcades o juegos con controles alternativos?

En mi opinión, la escena retroindie italiana tiene muchas lagunas y puntos muertos. No por casualidad cuando vi la escena argentina pensé que era esencial traer su espíritu también a Italia (¡y lo hicimos con Zona Warpa!).

Para empezar, en Italia tenemos un gran problema legal: debido a una ley que regula el videopóquer, está prohibido tener un local con arcades. Hay una prohibición absoluta de vender fichas e incluso mantener una máquina en juego libre representa un riesgo potencial con la policía. Por eso, los antiguos gabinetes de juego se encuentran principalmente en colecciones privadas, algunos museos y clubes privados. Lo que me duele es que, al convertirse en "objetos de museo", solo los disfrutan las generaciones mayores por razones de nostalgia. Al hacerlo, se pierde todo su valor cultural y se desaprovecha la oportunidad de hablar de ellos a las nuevas generaciones. También por esta razón no tenemos una nueva escena arcade. Nadie desarrolla videojuegos con controles dedicados o diseñados para estar en espacios públicos. Hemos perdido por completo la dimensión pública y social del juego. Nos queda mucho trabajo por hacer. Con Kenobisboch, el canal que tenemos en Twitch (¡y pronto en Owncast!), intentamos contar la historia de la cultura del videojuego y hacer una preservación libre de nostalgia.

Estuviste en el torneo de Nave el año pasado. ¿Qué te llevás de la escena del under del videojuego en Argentina? ¿Hay algo parecido en Italia?

El Torneo Mundial de Nave fue una iluminación. Allí vi todo lo que me gustaría ver en Italia: una escena activa, viva y creativa. Intento ver los videojuegos desde una perspectiva anticapitalista y siempre digo que en Italia las ganancias y el dinero han tomado a los videojuegos como rehenes. Por eso me alegró ver que en Argentina hay un verdadero movimiento desde abajo, una MANIJA total y colectiva, que ha dado lugar a una escena que recuerda más a los conciertos punk que a las reuniones de frikis. No es de extrañar que, con estas bases, haya nacido una red prolífica y solidaria, dando vida a juegos, eventos, revistas, alianzas. Nave me ha demostrado que construir un verdadero underground del videojuego desvinculado de la lógica del beneficio es posible. Y necesario, añadiría yo.

Sos activista del software libre. ¿Se puede unir eso con el videojuego? Porque los desarrolladores a veces son muy celosos de sus creaciones.

Creo que el software libre es una herramienta fundamental para liberar a los videojuegos de la jaula del beneficio comercial. En Italia aún nos queda mucho trabajo por hacer, en parte porque la narrativa dominante ignora por completo los proyectos underground, tratándolos como videojuegos de segunda categoría. Pero ya tenemos ejemplos concretos de resistencia y de aplicación de los valores del software libre a los videojuegos. Así, de entrada, me viene a la mente el trabajo realizado en *Minetest* por Zughy y sus socios. Algo se mueve. Dices, con razón, que los desarrolladores están "celosos de sus creaciones", pero lo están porque piensan que su única forma de hacer lo que les gusta es hacerlo funcionar dentro del capitalismo (y, por tanto, jugar con sus reglas). Creo que no es posible derrotar al capitalismo desde dentro. Tenemos que crear nuestra propia realidad, nuestras propias redes, nuestra propia felicidad. Estoy convencido de que es posible crear una clandestinidad en la que, en lugar de competir entre nosotros, trabajemos por el bien colectivo. Solo así desactivaremos esa "envidia" y evitaremos que el capital nos robe nuestras mejores ideas.

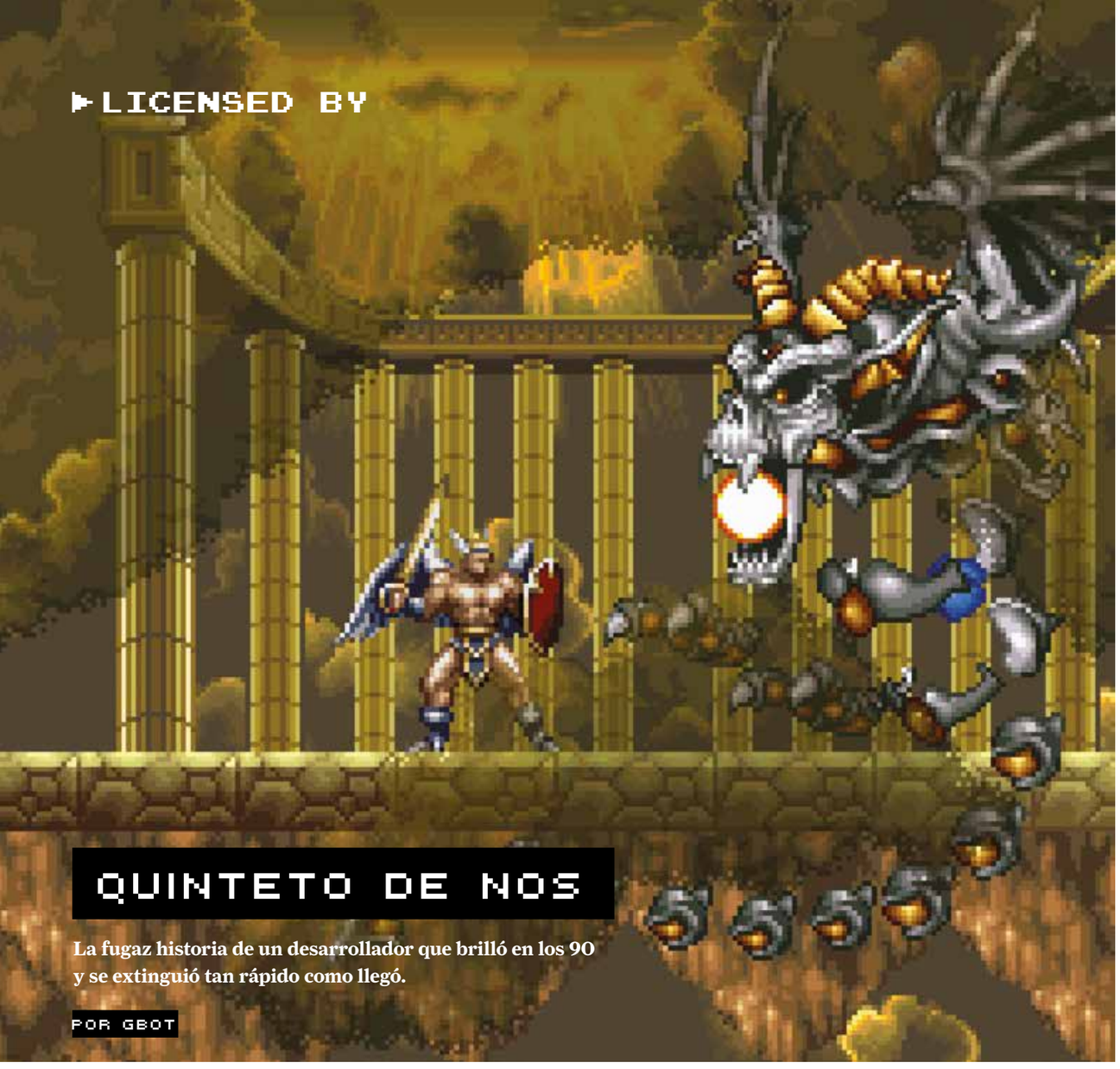
Contame de la gira de Zona Warp. Cómo fue organizarla, por qué decidieron invitar a Videogamo, cómo eligieron los lugares donde armar fechas, y contame curiosidades de las fechas o lo que consideres importante.

Algunxs amigxs y yo llevábamos años soñando con un evento de videojuegos diferente a los existentes, para llevar el videojuego a espacios autogestionados y explorar su potencial social y rebelde. Queríamos un evento en el que cualquiera pudiera exponer su juego de forma gratuita, sin tener que pagar locas cantidades de dinero como en los eventos comerciales (como la GamesWeek de Milán). El encuentro con Videogamo y la escena argentina fue la última pieza del puzzle, la chispa que nos hizo "tirar el corazón por encima del obstáculo". Organizamos Zona Warpa con varios objetivos: crear un punto de acceso libre e inclusivo a los videojuegos, difundiendo información y habilidades para empezar a desarrollar; crear un espacio donde lxs desarrolladorxs pudieran exponer sus juegos, probarlos y forjar nuevas alianzas; crear un puente cultural con realidades fértiles pero geográficamente distantes (como Argentina); explorar el potencial subversivo y social de los videojuegos, utilizándolos como herramienta para superar la soledad y la alienación. La gira fue un gran éxito. Viajamos por toda Italia parando en espacios históricos ocupados y/o autogestionados. Toda la organización era horizontal, sin jefes, patrocinadores ni amos. Todo el mundo se divirtió. Nadie resultó herido. Nadie quedó excluido. Sembramos muchas semillas y seguiremos regándolas. Para mí fue una experiencia increíble, que me dio confianza en que podemos inventar el futuro que queremos. Nos divertimos tanto que nuestra felicidad no se apagó ni siquiera cuando una de nuestras furgonetas se incendió. Mientras el motorhome con Videogamo a bordo aceleraba hacia Nápoles, la furgoneta de apoyo exhaló su último aliento y empezó a escupir humo negro bajo el sol abrasador de la autopista de Roma. No nos desanimamos y, gracias a la ayuda de toda la comunidad que entretanto se había formado en torno a Zona Warpa, conseguimos llegar a Nápoles con todo el material (¡incluida la importantísima pancarta de Warpo!) y cerrar la gira con éxito. Zona Warpa me hizo darme cuenta de que, si nos queremos, podemos hacer cosas increíbles... ¡sin pedir permiso a nadie!

> "EL ENCUENTRO CON VIDEOGAMO Y LA ESCENA ARGENTINA FUE LA ÚLTIMA PIEZA DEL PUZZLE, LA CHISPA QUE NOS HIZO "TIRAR EL CORAZÓN POR ENCIMA DEL OBSTÁCULO"".

▪ PIÙ DATA

EL AMIGO KENOBIT ACABA DE INAUGURAR SU PROPIO CANAL DE STREAMING. POR FUERA DE TWITCH O YOUTUBE. COMPLETAMENTE AUTOHOSTEADO EN EL SITIO TELE.KENOBIT.IT. ADEMÁS ES ADMIN DEL NODO MASTODON LIVELLOSEGRETO.IT. PUEDEN ENCONTRAR MÁS DATA SUYA EN LINKTR.EE/KENOBIT.



QUINTETO DE NOS

La fugaz historia de un desarrollador que brilló en los 90 y se extinguió tan rápido como llegó.

POR GEOT

El mundo del retrogaming está plagado de historias de grandes empresas que la pegaron con los bits y siguen desarrollando y de otras que no pudieron cumplir ese sueño. Gracias a Internet, podemos recuperar la historia de gran parte de estos desarrolladores, pero algunas historias quedan sumidas en el misterio. Ese es el caso de Quintet, una compañía con un enorme potencial que se esfumó por completo casi sin dejar rastro después de una etapa dorada.

Quintet fue fundada en 1989 por el escritor y diseñador Tomoyoshi Miyazaki y por el director y programador Masaya Hashimoto. Ambos se conocieron trabajando para Nihon Falcom, empresa conocida principalmente por sus juegos para PC-88, entre los que se destacan el *Xanadu* (1985) y la saga Ys, creada precisamente por Miyazaki y Hashimoto. Esta saga de RPG de acción es bastante famosa y sigue siendo publicada (el más reciente, Ys IX, fue publicado en 2019 para Switch), pese a que sus creadores originales dejaron la empresa después del quinto juego de la saga.

Con el éxito de Ys, y tras formar un vínculo estrecho con Enix (quien publicaría todos sus títulos en 16 bits), Quintet empezó a perfilarse como una de las grandes promesas de principios de los 90. Entonces, en lugar de dirigir su atención al mercado de las computadoras japonesas, puso su mirada sobre el nuevo juguete de Nintendo: la Super Nintendo, una consola con una llegada muchísimo mayor y una tecnología mucho más avanzada que aquellas de la PC-88. En el lapso de 5 años, Quintet desarrolló 6 juegos para SNES: *ActRaiser I* y *II* (1990 y 1993), *Soul Blazer* (1992), *Illusion of Gaia* (1993), *Robotrek* (1994) y *Terranigma* (1995). Si bien los 6 tuvieron una buena recepción, fueron *Soul Blazer*, *Illusion of Gaia* y *Terranigma* los que con el tiempo se convirtieron en clásicos de culto: se trata de tres RPG de acción (la especialidad de la casa) con un gameplay fluido, historias interesantes y bandas sonoras espectaculares. Poco después, los mayores fanáticos de los RPG de acción empezaron a referirse a estos tres juegos como la "trilogía Quintet" y no tardaron en considerarlos joyas indispensables en el catálogo de cualquier jugador. Quintet estaba en su mejor momento.

Más allá de los píxeles

Después de sus publicaciones en SNES, Quintet desarrolló algunos juegos para PSX y Saturn, entre los que se destacan *The Grandstream Saga* (1997) y el delirante *Planet Laika* (1999). Lamentablemente, el paso al mundo de los polígonos no fue productivo para Quintet, que en 2004 codesarrolló un último juego en PS2 (*Inuyasha: The Secret of the Cursed Mask*) y desapareció sin siquiera dejar una nota.

¿Qué fue de la vida de sus fundadores? Masaya Hashimoto posteriormente trabajó en el diseño de sonido de dos juegos de GBA: *Super Robot Wars R* (2001) y *Blunder Bros* (2002). Se sabe que estuvo involucrado un tiempo en algunos desarrollos de Ancient, empresa que trabajó con Quintet en algunos títulos durante los 90. En cuanto a Tomoyoshi Miyazaki, lo último que sabemos es que trabajó en los efectos especiales del RPG *Ar Tonelico: Melody of Elemia* (2006), de PS2. Hay varios rumores sobre por qué Miyazaki se alejó del desarrollo de videojuegos, desde que se metió en quilombos hasta que cayó preso (según cuenta S. M. G. Szczepaniak en el libro *Untold History of Japanese Video Game Developers*).

El fin del sueño... ¿o no?

Con la desaparición de la empresa, la trilogía de Quintet solo puede ser jugada en los cartuchos originales o emulando..., o eso creíamos, porque en 2021 Square Enix anunció la publicación del *ActRaiser Renaissance*, un remake del *ActRaiser*. Como Quintet ya no formaba parte del panorama, Square Enix se asoció con Sonic Powered para el desarrollo del juego. Este estudio había publicado algunos juegos para Nintendo DS que no salieron de Japón, y se nota su falta de experiencia en el producto final, que por momentos se siente como un juego medio pelo para celulares.

No parece que sea necesario tener remakes de los tres juegos de la trilogía de Quintet porque envejecieron muy bien, pero si llegaran a ser desarrollados, esperemos que reciban el respeto (y presupuesto) que merecen.

QUINTETO ENTRE DOS. Miyazaki y Hashimoto. De fondo, el Terranigma.

QUINTET

TRIVIA

EL NOMBRE QUINTET (EN INGLÉS, "QUINTETO") PROVIENE DE LOS CINCO ASPECTOS DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS: PLANEAMIENTO, PROGRAMACIÓN, GRÁFICOS, SONIDO Y PRODUCCIÓN.

PATRIA GRANDE. La reconstrucción es una tarea frecuente en los juegos de Quintet.

CON EL ÉXITO DE YS, Y TRAS FORMAR UN VÍNCULO ESTRECHO CON ENIX, QUINTET EMPEZÓ A PERFILARSE COMO UNA DE LAS GRANDES PROMESAS DE PRINCIPIOS DE LOS 90.

LLAIKA PERRA RUSA. Uno de los grandes delirios de PSX.

TIEMPO de VALIENTES

POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

UN MULTIMILLONARIO SE VISTE DE MURCIÉLAGO PARA COMBATIR EL CRIMEN. UN ADOLESCENTE ADQUIERE PODERES ARÁCNIDOS Y LOS UTILIZA PARA HACER EL BIEN. UN EXTRATERRESTRE SE HACE PASAR POR REPORTERO MIENTRAS DEFIENDE A LOS HUMANOS DE CUALQUIER AMENAZA. ESTAS SON ALGUNAS DE LAS HISTORIAS QUE, ADEMÁS DE LLEGAR A LA PANTALLA GRANDE, SE DIERON UNA VUELTA POR EL MUNDO DE LAS CONSOLAS.

En la actualidad, los superhéroes dominan la industria del entretenimiento: desde hace 15 años tenemos una montaña de películas a todo culo, series de televisión con presupuestos multimillonarios, merchandising de todos los colores y ríos de caracteres sobre ellos en las redes sociales, foros de discusión, wikis, artículos en revistas digitales y un largo etcétera. Pero antes de que se disparara semejante revolución, la historia era otra.

Estos personajes que nacieron en pequeñas viñetas coloridas y se convirtieron en íconos mundiales de la cultura pop primero dieron otros pasos más tímidos hacia el mainstream, particularmente en la década del 90. Y lo hicieron particularmente en el mundo de las consolas hogareñas, cuando las compañías desarrolladoras se aseguraron las licencias de algunas de las figuras más rentables del género.

Hoy en día, las marcas de Marvel y DC se apoderaron de la taquilla en todo el mundo y no paran de facturar en cuanta pavada se les ocurra, pero si retrocedemos unas décadas, las películas basadas en productos de ambas franquicias no eran siempre un éxito asegurado. Todo cambió cuando a un tal Tim Burton le encargaron llevar a la pantalla grande al personaje más importante de la factoría DC Comics.

¡Santos blockbusters, Batman!

El estreno de *Batman* en 1989 transformó a uno de los mayores hitos cinematográficos de la era del blockbuster en una maquinaria de producción como nunca antes se había visto. El fenómeno de la batimanía supo trasladar el universo burtoniano del héroe de Ciudad Gótica a cuanto juguete u objeto de colección fuera posible, y claro que los videojuegos no iban a ser la excepción.

Para la época, computadoras populares como Commodore 64 y Spectrum ya venían desarrollando títulos dedicados al encapotado, pero el éxito taquillero a manos de Burton coincidía con el furor de la Family a nivel mundial y el auge casi en simultáneo de la Sega Genesis y la Super Nintendo. Las consolas ya habían pasado a convertirse en las verdaderas vedettes del entretenimiento hogareño. Todo encajaba para que los productores y los desarrolladores de videojuegos se llenaran los bolsillos de billetes. Si los fanáticos de Batman estaban contentos, los empresarios también.

La primera adaptación oficial basada en la peli de Burton para una consola fue *Batman: The Video Game*, desarrollado por la gente de Sunsoft en exclusiva para la NES. Apenas apareció en los negocios de todo el mundo se vendió como pan caliente, ya que el logo negro y amarillo de Batman acaparando la portada del juego era motivo suficiente para hacerlo desaparecer de las góndolas.

El juego nos presentaba a un Batman que se abría paso frente a los enemigos con un armamento que no tenía nada que ver con el de la película. Incluso los escenarios y los personajes no eran los mismos que se mostraban en la historia original. Las malas lenguas dicen que los de Sunsoft no querían desaprovechar la batimanía y, en lugar de pasar meses construyendo una adaptación fiel al boom que la rompía en los cines, optaron por reciclar material de otros títulos. El resultado fue una mezcla entre el *Mega Man* y el *Ninja Gaiden*, si consideramos su impronta futurista combinada con una atmósfera oscura.

PACK DOBLE. Batman y Robin se pusieron una fábrica de batarangs.

LA AUTÉNTICA MARAVILLA DE LA ERA DE LOS 16 BITS LLEGÓ EN 1994 CON *THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN*, QUE TOMABA EL UNIVERSO CREADO POR BRUCE TIMM PARA LA EXCELENTE SERIE ANIMADA.

¿QUÉ TUL? El primer Batman consolero vino en envase violeta.

El desarrollo contaba con secuencias animadas que recreaban la estructura narrativa de la película, aunque en el medio había niveles donde el héroe de Ciudad Gótica paseaba por cavernas para enfrentarse contra máquinas asesinas y soldados con lanzallamas, entre otras anomalías. No faltaban los infalibles batarangs para eliminar a los malos, pero también teníamos la posibilidad de usar un arma que disparaba misiles y una especie de shurikens potenciados para pulverizar a todo aquel que se convirtiera en un obstáculo (después de todo, Batman también es un ninja). Incluso el manual se tomaba la libertad de ponerles nombres a los malos basados en personajes originales de los cómics, aunque los píxeles demostraran todo lo contrario.

A pesar de las diferencias, el juego resultaba ser lo bastante entretenido como para ganarse el cariño (y la bronca) de muchos. Los escenarios presentaban una auténtica aventura de plataformas, con diseños que nos obligaban a trepar muros y saltar engranajes, siendo un estilo más cercano al *Castlevania* que a otra cosa. Tema aparte es la banda sonora, que se adaptaba al dinamismo del juego y demostraba la calidad de sonido que podía alcanzar un juego en los 8 bits. Al día de hoy, sigue siendo una de las entregas más celebradas del Hombre Murciélago.

El que ríe último vuelve a reír

Habiendo cosechado tantas ventas y buenas críticas, ni lentos ni perezosos, los de Sunsoft no dudaron en ponerse a trabajar en una secuela. Claro que faltaba para que Tim Burton tuviera lista su continuación en las salas de todo el mundo, por lo que había libertad para producir un juego del héroe de DC con una historia diferente, además de que se les estaba por vencer la licencia. Así fue como, en 1991, conocimos el *Batman: Return of the Joker*.

El imaginario de la película original seguía tan presente que los desarrolladores decidieron mantener al Guasón como el villano principal, incluso siendo que había muerto luego de ser lanzado desde lo alto de la catedral de Ciudad Gótica. El personaje de Jack Nicholson había pegado tanto que se terminó adueñando de la portada del juego, sin rastros del Hombre Murciélago en alguna parte del cartucho. La sonrisa malévola del archienemigo era suficiente para asegurar que fuera a parar a manos de quienes se habían quedado manija con el juego anterior.

Podemos asegurar que estamos ante un upgrade de lo que fue su antecesor. Los escenarios presentan dimensiones mucho más desarrolladas que potencian el apartado visual. Cada stage ofrece un mayor desafío en cuanto a estructuras y ambientación (el nivel de nieve, ¡mamita!). En cuanto al artilugio para defendernos de los enemigos, tenemos una muñequera con batarangs, flechas y lásers (alias neutralizador sónico) que

se pueden ir potenciando a medida que recolectamos power ups con letras al mejor estilo Contra. Pero una de las novedades era la posibilidad de aumentar la efectividad de cada arma presionando el botón de disparo.

Y si hablamos de libertades creativas, acá sí que se fueron al pasto, porque cada vez que nos enfrentamos a un final boss aparece un rayo que cae sobre Batman para incrementar su nivel de energía (¡en tu cara, Raiden!). Las melodías del soundtrack son una maravilla, de esas que se te quedaban pegadas para tararear durante horas. Fue porteado para Sega bajo el nombre *Batman: Revenge of the Joker*, pero, lamentablemente, no estaba a la altura del original.

¿DESTRUCTOR, ¿SO YO? Nada como encender el Family y que te reciba la versión en 8 bits de El Mandarín.

Batman recargado

El regreso del encapotado a los cines llegaría en 1992 con *Batman vuelve*, nuevamente bajo la dirección de Burton y con Michael Keaton repitiendo el papel de Bruno Díaz y su álter ego nocturno. La novedad venía por el lado de los villanos, incorporando al Pingüino y a Gatúbela como las Némesis de Batman, además de introducir una ambientación mucho más siniestra. Esta vez fueron los 16 bits quienes se adueñaron de la estética de la película para desarrollar un juego a la altura de los tiempos que corrían.

En este apartado, cabe destacar la versión del *Batman Returns* que salió para la SNES con unos sprites tan bien elaborados y enormes que parecía un juego de arcade hecho para el sistema hogareño. El desarrollo apuesta por un beat 'em up donde la variedad de personajes incorpora a cada uno de los integrantes de la pandilla del Triángulo Rojo, el grupo circense manejado por el Pingüino, además de la ambientación burtoniana, que es recreada de manera bien fiel a la película.

También sobresale la versión para Mega CD, el patito feo de las consolas que tuvo apenas un par de títulos atractivos en su catálogo. Como novedad, sumaba los niveles de persecución, que se iban intercalando con los escenarios de lucha cuerpo a cuerpo. Pistear las calles nevadas de Ciudad Gótica a bordo del Batimóvil o atravesar la guarida del Pingüino con la batilancha era lo mejorcito que podía ofrecernos.

Pero la auténtica maravilla de la era de los 16 bits llegó en 1994 con *The Adventures of Batman & Robin*, que tomaba el universo creado por Bruce Timm para la excelente serie animada de aquel entonces. El programa recreaba el estilismo de las películas de Burton, incorporando un concepto retro y noir que lo acercaba a una propuesta más adulta. Hubo dos versiones muy diferentes entre Sega y Nintendo, pero el verdadero premio se lo lleva la Genesis con una aventura imparable donde tenemos secuaces saliendo de cada rincón de la pantalla y con un dinamismo en la jugabilidad bastante frenético. Uno no puede parar de machacar los botones del joystick entre ataques, saltos y corridas a lo largo de todos los stages. Es realmente un juego que va a las chapas.

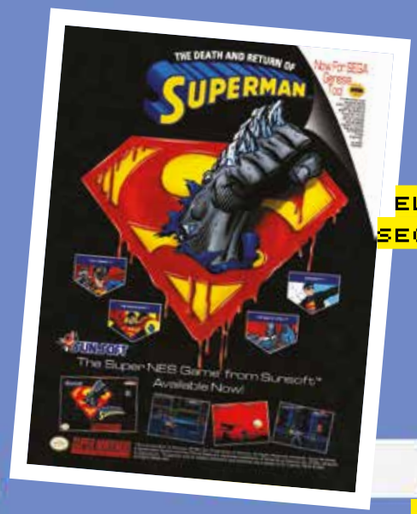
La música y los gráficos eran exquisitos y realmente demostraban que Sega tenía mucho potencial cuando hacía las cosas como correspondía. La oferta de enemigos es abundante y se las ingenia para incorporar a los villanos más importantes, recreando el imaginario visual que los caracterizaba en el programa.

El desafío que propone está en modo hard desde el comienzo y a medida que avanzamos se pone cada vez peor. No solamente por el dinamismo de la jugabilidad que casi no nos permite tomarnos un respiro, sino por las diferentes trampas que se suman con cada uno de los bosses finales (el nivel donde Dos Caras nos tira explosivos desde un aerostático es hiperfrustrante). Incluso si jugamos en modo cooperativo con Robin como sidekick, el despliegue de enemigos es mayor y contamos con poco tiempo para recargar la potencia de los batarangs. Ni hablar del soundtrack al palo que hace todo más estresante.

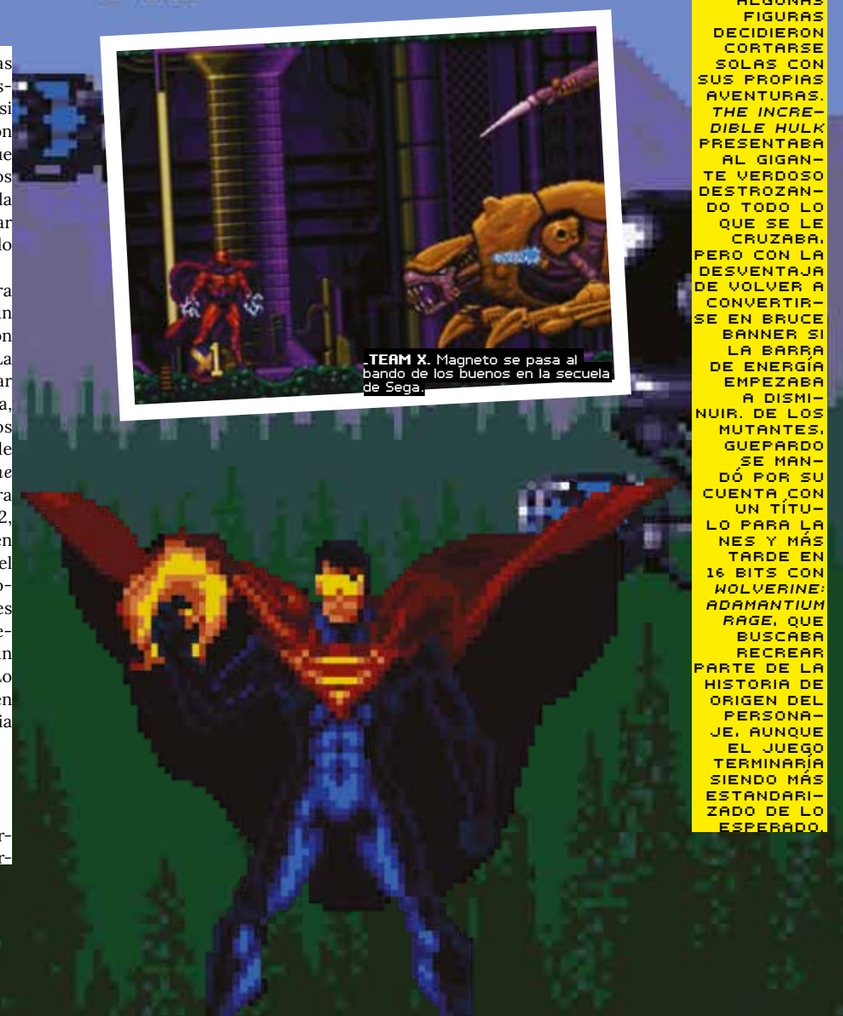
La versión de la SNES, que era exclusiva de Konami, apuntaba a un desarrollo más detectivesco y con unas visuales de primer nivel. La jugabilidad estaba lejos de alcanzar la perfección propuesta por Sega, aunque se destaca por sus apartados gráficos, copiados tal cual de los de cualquier episodio de *Batman: The Animated Series*. Otra negativa era la ausencia de Robin como player 2, así que se trata de una aventura en solitario que no respeta para nada el título del juego. Algunos niveles ponen a prueba nuestras capacidades resolutivas, como el nivel donde tenemos que averiguar la salida de un laberinto diseñado por el Acertijo. Lo que pierde en dinamismo lo gana en ingenio. De todas formas, la victoria es para Sega.

El (super)hombre que volvió de la muerte

Mientras Batman preparaba su tercera entrega cinematográfica, Superman supo hacer de las suyas desde otro ámbito. El Hombre de Acero revolucionó las imprentas con un antes y un después en la historia del cómic: aquel sobreviviente de Krypton que durante décadas defendió a los Estados Unidos de cualquier amenaza finalmente era vencido a manos de la criatura conocida como Doomsday.



TEAM X. Magneto se pasa al bando de los buenos en la secuela de Sega.



EL ÉXITO FUE TAL QUE LOS DE MARVEL NO DUDARON EN SEGUIR ASOCIADOS A SEGA PARA FUTUROS LANZAMIENTOS DEDICADOS A SPIDER-MAN.

La muerte de Superman fue una de las publicaciones más ambiciosas al momento de su aparición, en 1992. La historia se extendió a lo largo de varias entregas en las que se destacaron los ingresos de nuevos personajes que buscaban ocupar el lugar de Kal-El como figura protectora del planeta. El famoso reinado de los superhombres que clamaban ser los nuevos defensores de Metrópolis fue un exitoso arco narrativo que presentaba por primera vez a Cyborg, Eradicator, Superboy y Steel.

Su éxito fue tal que los capos de Blizzard (antes de ser Blizzard, ver *Replay* nº 29 y 40) no dudaron en ponerse a trabajar en su adaptación al mundo de los píxeles, siendo publicada por la gente de Sunsoft (no se perdían una, estos pibes). *The Death and Return of Superman* vio la luz en 1994 a través de la SNES y unos meses más tarde en la Genesis. Si bien no obtuvo la mejor bienvenida (repite villanos y escenarios), resultaba divertido seguir la historia original mientras intercalábamos a los diferentes protagonistas y sus habilidades especiales (todos queríamos a Steel para repartir mazazos a lo loco).

El desarrollo del juego va acompañado de secuencias que relatan los hechos, además de mezclar niveles de beat 'em up con otros en modo shooter horizontal. Para cuando llegamos al desenlace, retomamos al Superman original (¡¿tanto les costaba ponerle el traje negro, che?!) para derrocar al verdadero villano final, que, en un plot twist, resultaba ser el mismísimo Cyborg.

Este fue el único juego destacado de Superman de la década, con apariciones en otros títulos inferiores como el olvidable *Justice League: Task Force*, desarrollado también por la dupla de Blizzard y Sunsoft. Tiene además la particularidad de ser una adaptación que pasa directamente del cómic al videojuego, ya que la película animada llegaría varios años después.

▪ Y LOS DEMÁS

ENTRE TANTOS BANDOS QUE HAY DANDO VUELTAS EN EL ÁMBITO DE MARVEL, ALGUNAS FIGURAS DECIDIERON CORTARSE SOLAS CON SUS PROPIAS AVENTURAS. *THE INCREDIBLE HULK* PRESENTABA AL GIGANTE VERDOSO DESTROZANDO TODO LO QUE SE LE CRUZABA, PERO CON LA DESVENTAJA DE VOLVER A CONVERTIRSE EN BRUCE BANNER SI LA BARRA DE ENERGÍA EMPEZABA A DISMINUIR. DE LOS MUTANTES, GUEPARDO SE MANDÓ POR SU CUENTA CON UN TÍTULO PARA LA NES Y MÁS TARDE EN 16 BITS CON *WOLVERINE: ADAMANTIUM RAGE*, QUE BUSCABA RECREAR PARTE DE LA HISTORIA DE ORIGEN DEL PERSONAJE, AUNQUE EL JUEGO TERMINARÍA SIENDO MÁS ESTANDARIZADO DE LO ESPERADO.

Un gran poder conlleva una gran franquicia

Mientras los de DC seguían exprimiendo a sus dos máximos referentes, desde Marvel también buscaron la manera de subirse a la movida con nada más y nada menos que el defensor de la patria norteamericana. En 1991 lanzaron uno de los juegos más recordados por los incondicionales de los 8 bits. *Captain America and The Avengers* fue lanzado exclusivamente por la compañía Data East para los arcades, pero no tardó mucho en sumarse a las consolas.

Tanto Sega como Nintendo compraron los derechos para su adaptación con algunos cambios, aunque lo llamativo fue la versión para NES, en lo que terminó siendo un juego totalmente diferente, pasando de ser un beat 'em up cooperativo a un mero plataformero donde la oferta de jugadores se reduce al Capitán América y Hawkeye.

Nuestra misión es rescatar a Iron Man y Visión, quienes fueron secuestrados por El Mandarín. A lo largo de bosques y ciudades en ruinas, vamos recolectando *power stones* (paciencia, que hay que agarrar varias si queremos un mínimo de upgrade) y *key crystals* para pasar de nivel. No era una maravilla, pero cabe destacar el dinamismo de los movimientos, en especial al lanzar el escudo del Capitán. Y aunque en algún punto se volvía repetitivo, era lo suficientemente largo como para ganarse nuestra atención durante toda una tarde.

Ese mismo año le tocaría al Hombre Araña, otro de los ídolos inmortales de Marvel, asegurarse el comienzo de una franquicia bastante rentable en las consolas. Pero como toda saga de juegos, presenta algunos títulos bastante decentes y otros que es mejor saltearse.

El primer lanzamiento exclusivo para Sega fue *Spider-Man vs. The Kingpin*, uno de los exponentes más festejados de los 16 bits, a través de la empresa Technopop. Muchos

destacaron la variedad de villanos a los que debe enfrentarse el joven arácnido (tenemos al Doctor Octopus, Electro y Mysterio, entre otros), además de algunos detalles como la posibilidad de sacar fotos para el Daily Bugle y así comprar fluido para las telarañas. Sí, mientras colgamos de los techos o trepamos por las paredes, podemos hacer capturas de los criminales y sus actividades ilegales. También variaba el desarrollo de la historia según la dificultad seleccionada, ya que pasando al modo "nightmare" se sumaba la aparición de Venom.

Hubo diferentes versiones para todas las consolas de Sega, pero quizá la que más diferencias incorporaba haya sido la edición de Mega CD con sus finales alternativos. El éxito fue tal que los de Marvel no dudaron en seguir asociados a Sega para futuros lanzamientos dedicados a Spider-Man. Todos a manos de Acclaim.

¡Hay equipo!

Otro título muy querido por toda la comunidad comiquera es el infalible *Spider-Man and Venom: Maximum Carnage*, que apareció en 1994 casi en simultáneo con el cómic homónimo en el que está basado. Acá los del equipo de marketing se avivaron y sacaron la primera tanda de cartuchos, tanto para Sega como para Nintendo, de manera limitada y en color rojo (en alusión a Carnage). Dichosos aquellos que al día de hoy todavía los conservan inmaculados en sus casas.

A diferencia de otros juegos, este contaba con secuencias animadas que estaban tomadas de las viñetas originales, siendo una de las historias más fieles al cómic de Marvel. Incluso se lo consideraba demasiado oscuro para el público infantil al que apuntaba. La propuesta era dinámica y colorida, pero el plato fuerte era la opción de seleccionar a Venom una vez avanzada la historia. Es verdad que los escenarios y los enemigos se repetían, pero poco importaba si podíamos usar al simbionte y sus poderes para transformarse. Mención aparte para el soundtrack que incluye pasajes a cargo de la banda Green Jellÿ.

Habiendo funcionado tan bien en ventas y críticas, en 1995 llegó la inevitable secuela con *Venom/Spider-Man: Separation Anxiety*. Acá no se esmeraron mucho que digamos y lanzaron lo que sería casi una copia exacta de su antecesor. Había cameos de personajes como Daredevil y Ghost Rider, pero tanto la jugabilidad como la animación no presentaban cambios significativos. Incluso al día de hoy varios se siguen confundiendo ambos juegos. Un beat 'em up que, si no fuese porque tiene a dos de los superhéroes más populares caminando por las calles, se podría decir que es una copia barata del *Streets of Rage*.

Pero los de Acclaim no se dieron por vencidos y se animaron a una última aventura del joven arácnido. Titulado *Spider-Man* a secas, este manotazo de ahogado salió para aprovechar el éxito de la serie animada que salió en 1994 para Fox Kids. El título resulta ser un greatest hits de los anteriores, repitiendo cameos y una historia de lo más básica.

En medio de todo esto apareció el *Spider-Man and the X-Men in Arcade's Revenge*. Este buscaba posicionar a los mutantes de Marvel en una nueva franquicia de juegos hogareños después de su paso por los arcades. Si bien ya habían tenido un título exclusivo en la NES con *The Uncanny X-Men*, les habían dejado un gusto un tanto amargo a los fanáticos. Pero ahora estábamos en los años 90 y la popularidad de la serie animada (¿ya empezaron a tararear la intro?) los había posicionado nuevamente. Marvel sabía que había que aprovechar semejante éxito a como diera lugar.

DIGAN WHISKY. Spider-Man se gana el pan fotografiando a los cacos de turno.

EL MULTIVERSO CONOCIDO COMO *MARVEL VS. CAPCOM* DIO EL PUNTAPIÉ INICIAL PARA UNO DE LOS JUEGOS DE PELEA MÁS AMBICIOSOS QUE SE HAYAN IMAGINADO.

Crossovers eran los de antes

Los mutantes liderados por el Profesor Xavier inauguraron la década de manera exclusiva para la Genesis. El X-*Men* de 1993 comprueba que los de Sega se esmeraron para sacar un juegazo de aquellos. Durante el desarrollo de la aventura podemos ir variando a los personajes principales (Guepardo, Cíclope, Gambito y Nightcrawler), además de tener como soporte a Tormenta, Titania, Iceman, Arcangel y Jean Grey usando sus poderes al paso.

El apartado gráfico estaba a la altura de lo esperado, además de presentar una dificultad bastante elevada. Ni hablar de la perlita que lo convertía en un juego único en su concepción: para pasar uno de los niveles, había que resetear la consola (así, literal, como leyeron, ver ***Replay*** #22). Imaginen, en tiempos en los que uno no podía googlear las soluciones, lo frustrante que resultaba llegar hasta una instancia donde era imposible continuar. Mención aparte para el soundtrack, que es todo un deleite para los oídos.

En 1995, cuando Sega ya se estaba despidiendo de la Genesis para adentrarse en sus futuros proyectos, apareció la secuela, *X-Men 2: Clone Wars*, que, como varios juegos de aquel año de clausura, supo sacarles provecho a las capacidades más evolucionadas de la consola. Hablamos de un juego que es impecable en cada apartado, superando a su antecesor en muchos aspectos. Un detalle llamativo es que el primer escenario funciona como un prólogo de la historia, y una vez que pasamos de nivel, aparece la presentación del juego con la posibilidad de seleccionar al X-Men que deseamos usar. Más de uno tiene que reconocer que se puso a resetear el juego hasta poder arrancar con Guepardo o Gambito.

Pero en la vereda de enfrente se estaba cocinando el futuro más prometedor de los mutantes. Todo comenzó cuando, en 1994, salió para la SNES el *X-Men: Mutant Apocalypse*, que había sido confeccionado en su totalidad por el gigante de Capcom. Mientras las opiniones se dividieron entre quienes preferían a Sega y los que se inclinaban por Nintendo, los de Capcom empezaron a exprimir los derechos de los X-Men en los negocios de arcades, con la particularidad de fusionarlos con el universo de *Street Fighter*, el caballito de batalla imbatible de la compañía japonesa (¡chupate ese multiverso!). La estrategia comenzó de a poco con *X-Men: Children of the Atom*, donde el luchador Akuma aparece como un personaje secreto. El juego fue tan exitoso que los superhéroes se mudaron al rubro de los fichines y tanto Sega como Nintendo emprendieron su despedida. La única consola que pudo sacar algo de ventaja fue la Sega Saturn, quien inevitablemente tuvo que cederle el trono a la PlayStation.

Y así es como arribamos a una de las mejores sagas de videojuegos de la historia. El multiverso conocido como *Marvel vs. Capcom* dio el puntapié inicial para uno de los juegos de pelea más ambiciosos que se hayan imaginado, enfrentando a personajes de ambas empresas en un mismo torneo. Arrancó en 1996 con *X-Men vs. Street Fighter*, para después pasar a una secuela que extendió la galería de personajes. El cierre de la primera trilogía en 1998 con *Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes* presentaba un upgrade de primeras figuras como Mega Man, entre otras estrellas del mundo videojueguil.

Con el advenimiento de la PlayStation como la consola que dominaría el futuro del entretenimiento, los juegos basados en figuras de Marvel y DC se fueron potenciando hasta alcanzar un nivel de gráficos impensado en la era de los 8 y 16 bits. Aquellos que vinieron al mundo en forma de cartuchos fueron relegados al museo del retrogaming consolero con honores. Pero como bien se dice, los clásicos no mueren, y perlitas infalibles como *Adventures of Batman & Robin* o *X-Men 2: Clone Wars* nunca pierden la magia (o los poderes).

MULTIVERSO MARKETINERO. Nadie se quiere quedar afuera de la fiesta de Capcom.

CÓMPRAME PUNISHER O PÚDRETE

EN 1994, SEGA CONSIGUIÓ LOS DERECHOS PARA PORTEAR *THE PUNISHER*, QUE ERA UN EXITAZO EN LOS SALONES DE FICHINES. ESTE GLORIOSO BEAT 'EM UP QUE TENÍA A FRANK CASTLE REPARTIENDO PIÑAS Y TIROS JUNTO CON NICK FURY SE TRASLADABA DE LA PANTALLA DE LOS ARCADES DIRECTO AL LIVING DE CASA. PERO HUBO CAMBIOS SIGNIFICATIVOS QUE LO DIFERENCIARON DEL ORIGINAL Y BAJARON LA CALIDAD DE LA JUGABILIDAD (¡HASTA LE VOLARON EL HABANO A NICK FURY EN LA PANTALLA DE SELECCIÓN!!), AUNQUE ESO NO IMPIDIÓ QUE SE CONVIRTIERA EN UNO DE LOS FAVORITOS DE LA CONSOLA. AL DÍA DE HOY, SE ENCUENTRA ENTRE LOS CARTUCHOS MÁS CODICIADOS POR LOS COLECCIONISTAS.

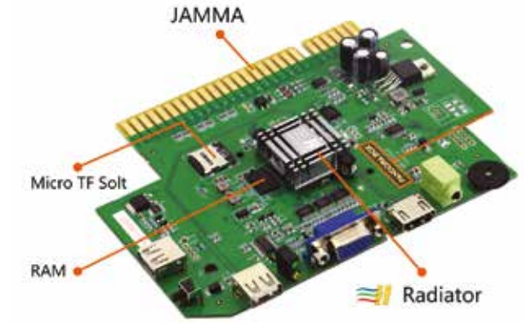
EL REFUGIO DE LOS ARCADES

En el décimo aniversario de su salida, reviví tu viejo mueble arcade con una placa multijuegos para disfrutar de todos los clásicos en un mismo lugar.

POR EMMANUEL FIRMAPAZ

Ya sea en un pumpleañitos en un salón de barrio, un bar temático de juegos retro lleno de jóvenes fotogénicos o el quincho de ese amigo, primo o tío que no quemó etapas, los arcades siguen gozando de una buena soberanía física en estos lugares e invita a seguir disfrutándolos como en las mejores épocas, pero con algunos cambios.

Muchos de estos muebles de madera o metal tienen más de 30 años de batallas y es normal ver cómo los maquillan con ploteos de variado paladar (me ahorraré las groserías que tengo para decir al respecto) o cómo les reemplazan el tubo CRT por un LED Telefunken con la imagen toda estirada. Las polémicas *actualizaciones* se completan con sistemas multijuegos en pantalla, donde podemos seleccionar ese juego de la infancia y salir jugando sin poner un sope. Estos sistemas son las famosas placas arcade llamadas Pandora Box: un aparato con conexión JAMMA que emula juegos de librerías de MAME a un precio alcanzable y fácil de usar.



Es un elissir

Para los que se animan a probar suerte con los juegos de pantalla parada, opciones como *The King of Air 2* (516 en 1), *Air Attack* (146 en 1), *Game Blue Elf* (412 en 1) y la más conocida por nuestro país, la *iCade Classic Arcade* (60 en 1), pueden ser conectadas tanto a un tubo arcade como también por VGA o HDMI y aprovechar el monitor que te quedó del Pentium 4 de la época del cíber o darle un lindo uso al LED que te dieron del laburo para teletrabajar. La mayoría de los juegos no necesitan más de tres botones (algunos ni siquiera los tienen) y varios de ellos se pueden jugar de a dos. La emulación de algunos juegos no es la ideal, pero la competencia y diversión está asegurada.

Para los juegos clásicos de monitor horizontal, los clásicos beat 'em ups, juegos de lucha, aventura, deportes y demás, la oferta también es variada y abundante: Pandora Box 4S+, 5, 5S, 6, 9, X, DX y el último modelo en 2023, 10th Anniversary, completan un amplio repertorio de juegos y funcionalidades como conectar joysticks USB adicionales, trackballs y hasta light guns. Hay que tener en cuenta que cuanto más nuevo sea el sistema adquirido, más juegos, opciones y mejor rendimiento tendrá. Al igual que las placas con juegos verticales, la emulación de algunos juegos o sistemas puede ser intolerable para los exquisitos.

Claves a tener en cuenta antes de comprar

Como era de esperar, existen placas truchas de los sistemas Pandora. Intentá asesorarte con un maquinero de confianza o bien comprá tu placa en AliExpress a vendedores oficiales. Muchos de estos sistemas incluyen librerías de SNES, Sega Genesis, PS1, Family Game y varios más que agigantan la diversión en pantalla. Además de la versión arcade, existe la versión Family, que es el mismo sistema pero con conexionado adaptado a palanca, botones, joysticks USB y salida HDMI, ideal para usarlos en comandos tipo pedestal y en el LED del living.

Veredicto

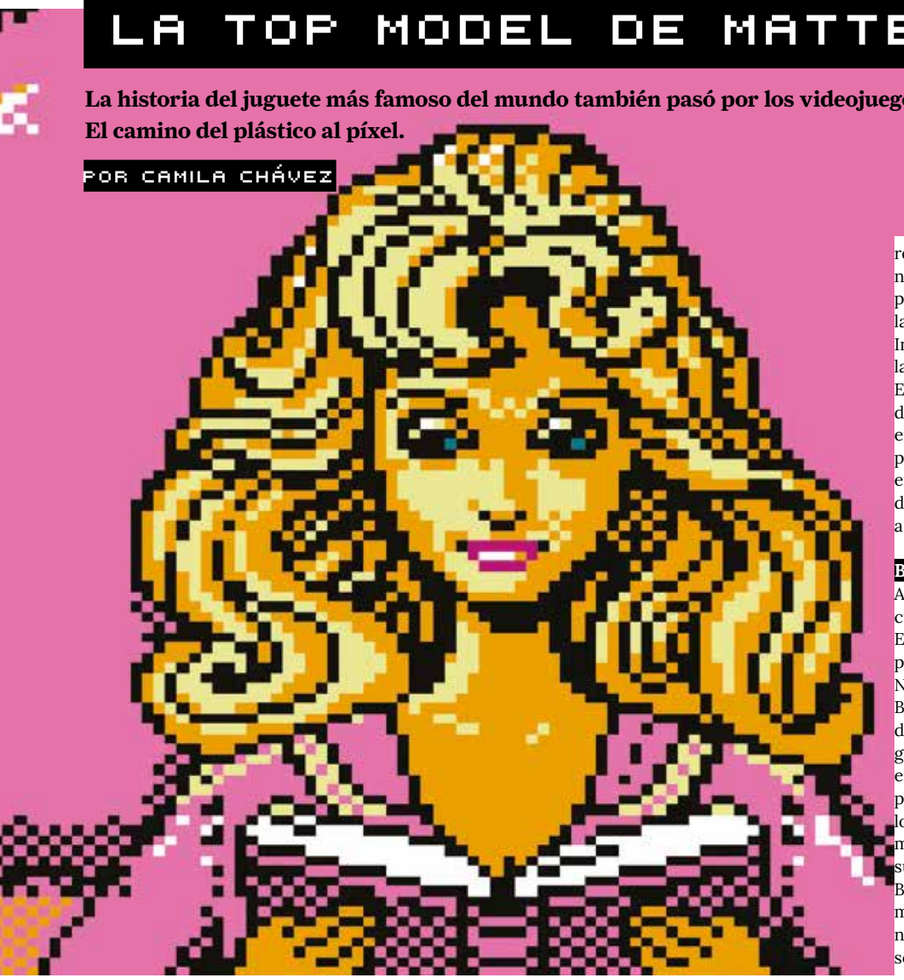
Las Pandora y sistemas de emulación siguen corriendo desde atrás en comparación con las opciones FPGA (como MiST, MiSTer, SiDi, Analogue Pocket, etc.), y ni hablar sobre placas originales. A pesar de ello, el costo-beneficio que tienen las hace una opción más que válida para poner en valor los videojuegos clásicos y que sigan en pie estas máquinas que tanto nos gustan.

LA EMULACIÓN DE ALGUNOS JUEGOS NO ES LA IDEAL, PERO LA COMPETENCIA Y DIVERSIÓN ESTÁ ASEGURADA.

LA TOP MODEL DE MATTEL

La historia del juguete más famoso del mundo también pasó por los videojuegos. El camino del plástico al píxel.

POR CAMILA CHÁVEZ



Multifacética, talentosa e icónica, en sus 64 años de historia no hay mundo que Barbie no haya conquistado. Aprovechando la barbiemanía por la peli de Greta Gerwig, vale la pena hacer un recorrido por los inicios y los hitos de una giganta de la industria que recorrió todas las plataformas y nunca se dejó amedrentar por las bajas ventas o la falta de píxeles.

Abriendo camino: *Barbie* (1984)

La primera vez que Barbie llegó a los videojuegos fue a 25 años de su nacimiento y con título homónimo; *Barbie* salió en 1984 para la Commodore 64 de la mano de la difunta Epyx.

La premisa era sumamente sencilla: Ken le pega un llamado a Barbie invitándola a diferentes planes (a comer, a la playa, al baile de graduación), y le jugadore tiene que elegir el outfit apropiado para la ocasión. Si Barbie se viste correctamente, vemos una foto de la pareja en su salida, y si creaste un fashion disaster, la secuencia se cancela y surge una nueva oportunidad para impresionar a Ken en una cita diferente. Bastante repetitivo y limitado, pero la idea no era ganar o perder, sino que el juego funcionara como una extensión de la forma analógica de jugar con Barbie, implicando la imaginación y la creatividad.

En ventas no le fue muy bien. Los dueños de estas consolas no estaban particularmente interesados en un juego de Barbie, y además hubo muy poco marketing, quizá debido a la reticencia de Mattel de invertir de nuevo en este mercado. En un principio, habían entrado a todo motor en la industria de los videojuegos con la Intellivision a fines de los 70, pero con la caída del mercado de consolas en Estados Unidos en el 83, la empresa decidió cortar el chorro de plata. Sin embargo, tenían la puerta abierta para licenciar sus productos a otras empresas que pusieran el capital de desarrollo, y así fue como Epyx llegó a Barbie.

Barbie never dies: *Barbie* (1991)

Algo parecido sucedió en 1990, cuando Imagineering y Hi-Tech Expressions tomaron las riendas. Su propuesta era un plataformero para NES inspirado en Mario, pero con Barbie como protagonista, buscando atraer el mercado de las niñas gamers. Acá, también, el objetivo era ayudar a Barbie a armar un look para una cita con Ken, consiguiendo los accesorios al completar distintos mundos. El problema era Mattel, con sus chiquicientas reglas sobre lo que Barbie podía o no hacer. Barbie no mata ni muere, Barbie no es violenta, no salta y nunca se despeina. Barbie se ve linda y se queda quietita.

Para satisfacer a la marca y, al mismo tiempo, poder crear un juego que alguien quisiera jugar, los desarrolladores tiraron algunos truquitos de pensamiento lateral. Todo sucedía en un sueño, entonces Barbie no moría, sino que se despertaba. En vez de enemigos antropomórficos, pusieron objetos inanimados que habían cobrado vida, y en vez de pelear, Barbie sumoneaba unos animalitos para que atacaran por ella. Esto alcanzó para calmar a los ejecutivos, que pusieron la firma y se olvidaron del tema... prácticamente dejando vía libre para que los desarrolladores hicieran lo que les pintara en la versión del juego para la consola portátil. Ahí, Barbie pega saltos de gimnasta, pelea contra aliens y muere cuando cae de las plataformas.

Una particularidad del *Barbie* para NES es el diseño de su sprite, mucho más colorido de lo que era el estándar para cualquier otro personaje. Esto se logró combinando varios sprites superpuestos, lo que permitía expandir la paleta de colores y también ahorrar memoria al usar distintas combinaciones de sprites existentes en vez de crear nuevos para cada animación.

Barbie de NES salió al mercado en 1991 (acompañada de una versión para MS-DOS) y tuvo un recibimiento más amplio que la versión de Commodore, siendo objeto de muchas críticas especializadas, pero con comentarios mayormente negativos. Aun así, vendió bien, evidenciando que el mercado al que Imagineering y Hi-Tech Expressions apuntaban existía de verdad: había muchas chicas con ganas de jugar a los jueguitos y con plata para comprarlos.

Ahora estoy en tu PC: *Barbie Fashion Designer* (1996)

Lo que asentaría a Barbie como una franquicia digital a tener en cuenta fue *Barbie Fashion Designer* (1996), que logró combinar los elementos salientes de los juegos previos para lograr una alquimia perfecta de jugabilidad y éxito comercial. Todo empezó con una niña californiana, E. J. Rifkin, que jugaba con muñecas y computadoras. Un día se le ocurrió que estaría bueno poder diseñar ropa en la compu e imprimirla para vestir a sus Barbies y se lo contó a su padre, Andy, inventor de profesión. Al hombre le pareció una genialidad y se lo propuso a Mattel varias veces; varias veces le dijeron que no, pero siguió insistiendo hasta ganar por cansancio y lograr que Mattel lo pusiera a cargo del nuevo departamento de software.

El trabajo venía con no pocas presiones, porque era la primera vez que Mattel volvía al ruedo del desarrollo in-house después de las experiencias licenciando su propiedad intelectual. Hacía 12 años que Mattel había cerrado las puertas de Intellivision después de pérdidas millonarias y tenía grandes resquemores, por eso se unió con Digital Domain, un estudio de efectos especiales que empezaba a incursionar en los videojuegos, para que financiara la producción. El equipo de trabajo era una mezcla de las dos empresas, reducido y relegado a unas oficinas ubicadas en un sótano. Además, se la pasaban luchando por espacio en los servers, que en ese momento estaban ocupados por el dueño de Digital Domain, James Cameron, que trabajaba en una peliculita llamada *Titanic*. Ignorados por ambas empresas, estaban librados a su propia suerte.

BARBIE TENISTA. Con raquetas de repuesto por si las rompe frustrada.

Como *Barbie* (1984), *Barbie Fashion Designer* funciona como extensión digital del juego analógico con muñecas. No tiene fail-state ni argumento, sino que es una plataforma para la imaginación que incluye en su premisa a la muñeca física; es un juego, pero también un juguete.

Entonces, ¿de qué se trata? Como indica el nombre, vamos a diseñar looks para Barbie, vistiéndola para distintas profesiones (girlboss, bombera, estrella de cine) o eventos (casamiento, cita, vacaciones). Su armario es eterno y combinable: tops, polleras y pantalones; zapatillas, tacos, botas; carteras, chalinas y sombreros; a todo se le puede cambiar los colores y las estampas, creando cientos de posibilidades distintas para lookear a Barbie. Cada detalle es customizable. Los assests de ropa son 2D, pero una vez que aprobás el look que armaste, Barbie aparece renderizada en 3D, primero en un probador y luego devorando la pasarela (¿Bella Hadid quién?). Por último, y si querés, podés imprimir las prendas. El juego traía un papel recubierto de tela al que se transferían las estampas en blanco y negro para que pudieras pintarlas con unos marcadores especiales también incluidos. Este papelito fue la clave de *Barbie Fashion Designer*: Andy Rifkin, el inventor, creó decenas de prototipos en su casa probando con varias telas y distintos tipos de impresoras hogareñas para asegurarse de que el producto funcionara, y fue lo que convenció a los ejecutivos de Mattel de dar el OK, porque se dieron cuenta de que podrían venderlo por separado y por mucho tiempo a cada persona que comprara el juego. *BFD* también incluía un adhesivo especial para poder pegar el papel-tela y finalizar el nuevo outfit que habías creado: ahora ya estaba listo para ponérselo a tu Barbie de verdad.

Cuando salió al mercado en noviembre del 96, *Barbie Fashion Designer* tenía mucho que probar, y la primera semana de ventas no fue esperanzadora. Pero el equipo de marketing logró que los supermercados ubicaran la caja del juego en la sección de juguetería junto con otros productos de *Barbie* en vez de en la sección de computadoras, predominantemente apuntada a varones, y sacó una publicidad con Mila Kunis diciendo "las computadoras son cool para las chicas". Con eso alcanzó: las ventas se dispararon y *BFD* se convirtió en el éxito de la temporada, superando en unidades vendidas al *Quake* y al *Doom*.

La máquina Barbie nunca se detuvo, y al adentrarse en los 2000 empezó a explorar otros géneros de juegos como los puzzles de misterio, los narrativos tipo *Elige tu propia aventura*, spin offs basados en las películas de Barbie, inspiradas a su vez en cuentos clásicos, o juegos rítmicos. Al día de hoy, la franquicia tiene un catálogo de más de 50 títulos y no parece que vaya a detenerse. Y es que, si Barbie es todo, también es gamer.

EN LA VERSIÓN DE NES PORTÁTIL DE 1991, BARBIE PEGA SALTOS DE GIMNASTA, PELEA CONTRA ALIENS Y MUERE CUANDO CAE DE LAS PLATAFORMAS.

▪ POR SIEMPRE EN EL TRONO

EN 2023, *BARBIE FASHION DESIGNER* ENTRÓ AL SALÓN DE LA FAMA DEL VIDEOJUEGO MUNDIAL: FUE UN ÉXITO COMERCIAL VENDIENDO MÁS DE 500.000 COPIAS EN DOS MESES Y ABRIÓ LOS OJOS DE LOS EJECUTIVOS AL IGNORADO MERCADO DE LAS CHICAS GAMERS, CONVIRTIÉNDOSE EN CABALLITO DE BATALLA DEL MOVIMIENTO "GIRLS GAME" DE LOS 90. SONIDO Y PRODUCCIÓN.

PT.10

GUÍA REPLAY DE MARQUESINAS ARGENTINAS

Décima tirada de cartelitos nacionales repletos de color y detalles únicos que decoraron nuestros videojuegos para seguir disfrutando de este documento único en Argentina.

POR EMMANUEL FIRMAPAZ

TIRANDO CORTE Y MOLESTANDO A LOS VECINOS: ARRANCAMOS LA TANDA HACIENDO *WHEELIE* CON ESE VIDEOJUEGO DE SEGA LANZADO ALLÁ POR EL LEJANO 1986, DONDE LA SEÑORA MALAGAMBA CASI QUE CALCÓ SU MARQUESINA DE LA ORIGINAL. LA DIFERENCIA EN SÍ ESTÁ EN LA MOTO, YA QUE ANA LE INMORTALIZÓ UNA HONDA XR600 DE VISTA LATERAL QUE TE CEBABA DE ENTRADA PARA JUGARLO EN EL MUEBLE CON LA FORMA DE MOTITO BIEN DE LA ÉPOCA. UNA IMAGEN BIEN POLENTA PARA LUEGO VOLVER A CASA Y SEGUIR JUGANDO AL *EXCITEBIKE* EN LA FAMILY GAME.

ENDURO RACER - ANA MARIA — 0074>ANA029EDR-FD

EL TROTE HACIA LO DESCONOCIDO: GENÉRICA Y DE COLORES SÓLIDOS, HABRÁ DECORADO ALGÚN MUEBLE DE ÉPOCA SIN PALANCAS. LOS DEPORTISTAS MONOCOLORES PARECEN ESTAR HACIENDO UNA COREO, PERO, EN REALIDAD, DAN UNA MUESTRA CONCEPTUAL DE LAS DISCIPLINAS OLÍMPICAS. TAN SIMPLE QUE ASUSTA AL MIRARLA, PERO INDICADA PARA ESTE ROMPEDEDOS DE 1983 CREADO POR KONAMI.

HYPER OLYMPIC - DESCONOCIDA — 0075>XXX032HYO-FD

TROIKA, LOGINSKA, BRANDINSKY Y KALINKA: PERTENECIENTE A LA DECORACIÓN DE UNO DE LOS MUEBLES NACIONALES MÁS FULEROS JAMÁS CREADOS. ESTE CARTELITO DE ÉPOCA ESTÁ CLARAMENTE INFLUENCIADO POR *ATARI TETRIS* (1988), LLENO DE PIEZAS DEL JUEGO Y DE ESTILO GENÉRICO. PARA PODER SER UTILIZADO EN CUALQUIER TIPO DE PLACA Y GÉNERO. TAMBIÉN PODRÍA SERVIR PARA DECORAR LAS PAREDES DE UN CHALECITO *MODERNO*.

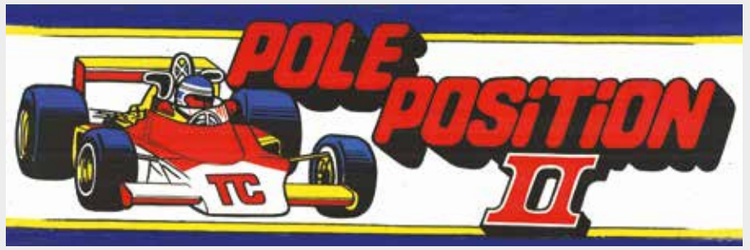
VIDEO JUEGOS - DESCONOCIDA — 0076>XXX033GEN-FD

SI TENÉS ALGÚN MATERIAL DE MARQUESINAS PARA COMPARTIR, POR FAVOR COMUNICATE A: CORREO@REVISTAREPLAY.COM.AR

PLAYSONIC: PASIÓN TOTAL EN BAHÍA BLANCA: ESTAS DOS MARQUESINAS GENÉRICAS Y HERMOSAS NOS LLEGAN DE LA MANO DEL SUSCRIPTOR MARTÍN DEL BARRIO, QUE NOS ESCANEÓ ESTE MATERIAL E INMORTALIZÓ LO QUE FUE UNO DE LOS MEJORES LUGARES DE SU INFANCIA: PLAYSONIC VIDEO GAMES, EN LA PRIMERA DE LA CALLE O'HIGGINS. DE DISEÑO ESPACIAL Y COLORES PRECIOSOS, DECORARON EL MÍTICO SALÓN QUE ALBERGÓ LA DIVERSIÓN DE TODOS LOS BAHIENSES Y QUE EN LA CALLE COMPETÍA CONTRA TIEMPO LIBRE, FASCINATION Y SACOA.

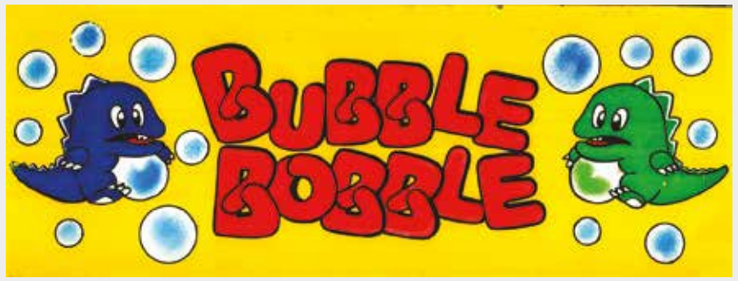
PLAYSONIC - DESCONOCIDA — 0077>XXX034PLS-FD

VIDEO GAME - DESCONOCIDA — 0078>XXX035GEN-FD



SÓLO EN VIDEO JOE, VILLA GESELL: OTRA DE LAS MARQUESINAS PRESTADAS PARA LA PRESERVACIÓN POR PARTE DE ROBERTO, DE VIDEO JOE (ABRAZO GIGANTE, ROBERT QUERIDO), QUE ACTUALMENTE SIGUE DECORANDO SU MÍTICO SALÓN DE VIDEOS ALLÁ EN LA COSTA. SI BIEN ESTE TÍTULO LO TENEMOS PRESERVADO EN VARIAS VERSIONES, ESTA TIENE EL PLUS DE HACER UNA REFERENCIA AL *TC 2000* DE MIKY SRL. ¡UNA LOCURA TOTAL!

POLE POSITION II - DESCONOCIDA — 0079>XXX036PPO-FD



CUESTIÓN DE BURBUJAS: MARQUESINA GENÉRICA DE AUTOR DESCONOCIDO QUE RESPETÓ LA FUENTE ORIGINAL EN LAS LETRAS, PERO DEJÓ A NUESTROS DINOS LLENOS DE BURBUJAS EN SUS PANCITAS Y ACUSANDO UN SOBREPESO QUE PREOCUPA AL VERLOS. LAS MANDÍBULAS TAMBIÉN SE VEN UN POCO SOSPECHOSAS. HAGAMOS UN BIEN COMÚN Y NO DEJEMOS DE JUGAR ESTE HERMOSO JUEGO DE TAITO DE 1986 ASÍ RECUPERAN SU FORMA. ¡MUCHAS GRACIAS A PABLO SIGNA POR ESTA COLABORACIÓN!

BUBBLE BOBBLE - DESCONOCIDA — 0080>XXX037BBO-FD

UN PAPUCHO DE LOS MATAMARCIANOS: NI ERA MEDIADOS DE 1985 CUANDO ESTA MARQUESINA NACIONAL COMENZÓ A CIRCULAR POR ALGUNOS LOCALES DE NUESTRO PAÍS. UN DISEÑO Y PINTURA ESPECTACULAR QUE DEJA CHIQUITA A LA ORIGINAL. EL LETRADO SÍMIL ROMANO Y LOS COLORES EXTRAVAGANTES LE DAN UN TOQUE CLÁSICO Y FUTURISTA A LA VEZ. MIENTRAS QUE LAS PIRÁMIDES GRITAN "ILLUMINATI". BOMBA TOTAL.

XEVIOUS - DESCONOCIDA — 0081>XXX038XVS-FD

IVÁN, EL TERRIBLE

¿Akuma? Juego de niños. ¿Geese Howard? Un paseo. ¡Conocé al boss con el potencial de destruir infancias!

POR GBOT

Algunos trucos son tan simples que no necesitan más de una oración. Bueno, ese es el caso del truco de hoy. ¿Por qué dedicarle una sección entera a un truco tan corto? Porque este no es un truco cualquiera: es el truco para desbloquear a un boss peor que Shao Khan o Rugal. ¡Es Ivan Ooze, el malo de la película de los Power Rangers!

El *Mighty Morphin' Power Rangers: The Fighting Edition* de SNES es uno de los mejores juegos de pelea de los Power Rangers. Tiene un elenco de 8 personajes más 1 personaje secreto, el boss del juego. ¿Qué tenemos que hacer para seleccionarlo? Mantener Y + X en la pantalla de selección de personajes y apretar A.

¿Qué hace tan bueno a este muchacho? En primer lugar, Ivan Ooze flota, lo que le da una gran movilidad frente al resto de los personajes. Si sumamos esto a que es imposible agarrarlo, nos da como resultado a un personaje muy escurridizo, ideal para atacar desde donde sea. ¿En qué consiste su arsenal? Bueno, tiene proyectiles de todas las formas y colores: dos que forman pilares de fuego imposibles de atravesar hasta que se apagan y un proyectil rápido que borra cualquier proyectil que se cruce en el camino. Por si fuera poco, si te acercás mucho, tiene un ataque a corta distancia que te revolea a la otra punta del escenario si te pega.

Hasta ahí, todo bien, pero Ivan Ooze tiene otro movimiento bajo la manga, la pesadilla por la que está prohibido en torneos: adelante, abajo, diagonal abajo adelante + Y. Con este movimiento, Ivan Ooze se envuelve en un campo que lo hace invulnerable por dos segundos y, pasado ese tiempo, tira unos proyectiles (teledirigidos, claro). No gasta ninguna barra de súper ni nada..., y lo peor es que lo puede hacer en cualquier momento. ¿Termina de tirar un proyectil? Lo puede usar. ¿Le están pegando? Lo puede usar: Corta combos y destruye sueños. ¡Y encima puede moverse mientras lo ejecuta!

Ahora, si es tan bueno, ¿por qué Ivan Ooze no pasó a la historia como otros jefes legendarios? Porque, si bien tiene movimientos exageradamente fuertes, la IA de la máquina es bastante floja. Si fuera un poco más avispada, sería directamente imposible.

IVAN OOZE SUELE ESTAR PROHIBIDO EN TORNEOS, PERO SI ESTÁS BUSCANDO UN JUEGO PARA TORTURAR A ALGUIEN UN RATO...

Obviamente, Ivan Ooze suele estar prohibido en torneos, pero si estás buscando un juego para torturar a alguien un rato, poné el *Power Rangers: The Fighting Edition*, elegí a Ivan Ooze y repetí una y otra vez adelante, abajo, diagonal abajo adelante + Y. No podés perder.

GRRRR!